



MERANCANG BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA MEMBACA ANAK YANG BERKARAKTER



Apri Damai Sagita Krissandi

MERANCANG BUKU CERITA BERGAMBAR

Sebagai Media Membaca Anak Yang Berkarakter

Apri Damai Sagita Krissandi



SDU Press

MERANCANG BUKU CERITA BERGAMBAR

Sebagai Media Membaca Anak Yang Berkarakter

Copyright © 2017

Apri Damai Sagita Krissandi
FKIP, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.

Penulis:

Apri Damai Sagita Krissandi

Buku cetak:

ISBN: 978-602-5607-03-5

EAN: 9-786025-607035

Cetakan I, November 2017
viii ; 124 hlm.; 15,5 x 23 cm.

Bidang ilmu bahasa

Ilustrasi & layout: FKIP, USD

PENERBIT:



SANATA DHARMA UNIVERSITY PRESS
Lantai 1 Gedung Perpustakaan USD
Jl. Affandi (Gejayan) Mrican, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 513301, 515253; Ext. 51513;
Fax (0274) 562383
Web.: www.sdupress.usd.ac.id
e-Mail: publisher@usd.ac.id

HIBAH REVITALISASI LPTK 2017



FKIP UNIVERSITAS SANATA DHARMA
Jl. Affandi, Mrican, Caturtunggal, Depok, Sleman,
Yogyakarta 55281
e-mail: fkp@usd.ac.id



Sanata Dharma University Press anggota APPTI
(Asosiasi Penerbit Perguruan Tinggi Indonesia)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apa pun, termasuk fotokopi, tanpa izin tertulis dari penerbit.

Isi buku sepenuhnya menjadi tanggungjawab penulis.

Kata Pengantar

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya buku yang berjudul “Merancang Buku Cerita Bergambar sebagai Media Membaca Anak yang Berkarakter”. Saya mengucapkan terimakasih kepada pihak Prodi PGSD Universitas Sanata Dharma, pihak Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sanata Dharma, serta pihak-pihak yang membantu tersusunnya buku ini. Terkhusus kepada istri saya Okta Haksai dan anak saya Lugas Jalulaga yang senantiasa mendukung proses penulisan buku ini.

Memilih bacaan anak untuk diberikan kepada anak-anak perlu diberikan perhatian. Mempertimbangkan sebuah bacaan yang baik dan layak diberikan patutlah dilakukan penseleksian. Penseleksian bacaan anak dengan mengetahui akan kebutuhan yang sesuai dengan tahapan-tahapan anak-anak patutlah diperhatikan dan dipertimbangan. Memilih buku untuk anak bukanlah perkara yang mudah. Sebagai orang tua dan pendidik kita tentunya ingin memberikan bacaan yang berkualitas untuk anak-anak kita. Jika dibutuhkan, buku bacaan yang kita berikan ke anak adalah hasil rancangan kita sendiri dengan berbagai idealisme yang kita berikan untuk anak. Kita dapat mengontrol bacaan anak dengan buku yang kita rancang sendiri. Untuk merancang buku tersebut dibutuhkan pemahaman awal tentang kriteria buku yang baik, teori-teori media, membaca menulis permulaan, permainan anak dan

sebagainya. Pengetahuan tersebut dapat dikolaborasikan dalam buku yang dirancang sendiri. Harapannya adalah tercipta buku-buku berkualitas yang dapat mengaktifkan anak, imajinasi anak, belajar dan bermain secara bersamaan.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari para pembaca yang budiman sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan buku ini.

Terima kasih

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
A. Pengantar	1
1. Memilih dan Merancang Buku yang Baik untuk Anak	1
2. Tahapan Perkembangan Intelektual	2
3. Tahapan Perkembangan Moral	3
B. Pendidikan Karakter	5
1. Pembentukan Karakter dengan Buku Cerita Anak	5
2. Memanfaatkan Cerita Anak untuk Pendidikan Karakter di Sekolah	7
C. Media Pembelajaran	9
1. Pengertian Media Pembelajaran	9
2. Fungsi Media Pembelajaran	10
3. Klasifikasi Media Pembelajaran	12
4. Kriteria Dasar Dalam Pemilihan Media Pembelajaran	12

D. Buku Cerita Bergambar	15
1. Pengertian Buku Cerita Bergambar	15
2. Karakteristik Buku Cerita bergambar	15
3. Jenis-jenis Buku Cerita bergambar	16
4. Karakteristik Buku Cerita Bergambar	17
5. Fungsi Buku Cerita Bergambar	19
E. Pembelajaran Membaca dalam Bahasa Indonesia	20
1. Pengertian Pembelajaran Membaca dalam Bahasa Indonesia	20
2. Arah dan Orientasi Pembelajaran Membaca dalam Bahasa Indonesia	20
3. Prinsip Pembelajaran Membaca dalam Bahasa Indonesia	21
F. Perkembangan Anak	22
Tahap perkembangan dan pemilihan bacaan anak	22
G. Gerakan Literasi Sekolah	24
H. Membaca Menulis Permulaan	27
1. Pengertian Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan	29
2. Membaca Menulis Permulaan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	32
3. Metode Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan	35
4. Media Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan	38
5. Peran Guru dalam Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan	41

I.	Model Pembelajaran Berbasis Permainan	44
1.	Hakikat Permainan Bahasa	47
2.	Pengertian Model Permainan Bahasa	48
3.	Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	49
J.	Contoh-Contoh Perancangan Buku Cerita Anak	53
	Daftar Pustaka	103
	Biografi Penulis	107

A. Pengantar

Memilih dan Merancang Buku yang Baik untuk Anak

Memilih bacaan anak untuk diberikan kepada anak-anak perlu diberikan perhatian. Mempertimbangkan sebuah bacaan yang baik dan layak diberikan patutlah dilakukan penseleksian. Penseleksian bacaan anak dengan mengetahui akan kebutuhan yang sesuai dengan tahapan-tahapan anak-anak patutlah diperhatikan dan dipertimbangan. Memilih buku untuk anak bukanlah perkara yang mudah. Banyak buku yang beredar di pasaran mempunyai kualitas yang sangat buruk, baik dari isi maupun nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Sebagai contoh beberapa waktu yang lalu beredar di pasaran buku anak dengan konten dewasa, di dalamnya terdapat konten tentang seks bahkan penyimpangan seksual. Tentunya kasus ini menjadikan orang tua dan pendidik khawatir tentang bacaan anak. Sebagai orang tua dan guru, memilih buku bacaan harus mempertimbangkan berbagai hal. Pertimbangan tersebut antara lain: usia, tingkat perkembangan kognitif, perkembangan moral, nilai-nilai karakter, dan sebagainya.

Sebagai orang tua dan pendidik kita tentunya ingin memberikan bacaan yang berkualitas untuk anak-anak kita. Jika dibutuhkan, buku bacaan yang kita berikan ke anak adalah hasil rancangan kita sendiri dengan berbagai idealisme yang kita berikan untuk anak. Kita dapat mengontrol bacaan anak dengan buku yang kita rancang sendiri. Untuk merancang buku tersebut dibutuhkan pemahaman awak tentang kriteria buku yang baik, teori-teori media, membaca menulis permulaan, permainan anak dan sebagainya. Pengetahuan

tersebut dapat dikolaborasikan dalam buku yang dirancang sendiri. Harapannya adalah tercipta buku-buku berkualitas yang dapat mengaktifkan anak, imajinasi anak, belajar dan bermain sevara bersamaan.

Sebagai salah satu acuan misalnya, Burhan Nurgiantoro dalam bukunya yang berjudul Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak (2005) menuliskan bahwa adanya tahapan perkembangan anak dan pemilihan dan perancangan bacaan. Tahapan perkembangan anak tersebut merupakan tahapan perkembangan intelektual, tahapan perkembangan moral, tahapan perkembangan emosional dan tahapan personal.

Tahapan Perkembangan Intelektual

Tahapan perkembangan intelektual (kognitif) tidaklah lepas akan sebuah teori yang dikemukakan oleh Jean Piage. Jean Piage mengemukakan bahwa tahapan perkembangan intelektual anak merupakan hasil interaksi dirinya dengan lingkungan dan perkembangannya. Tahapan perkembangan intelektual anak oleh Piaget dibedakan menjadi empat tahapan. Tahapan perkembangan intelektual tersebut antara lain: ***pertama tahap sensori-motor (the sensory-motor periode, 0-2 tahun), kedua tahap praoperasional (the preoperational period, 2-7 tahun), ketiga tahap operasional konkret (the concrete operational 7-11 tahun), keempat tahap operasi formal (the formal operational, 11 atau 12 tahun keatas).***

Setiap tahapan tersebut memiliki karakteristik tersendiri dimana disetiap tahapan memiliki perbedaan satu dengan yang lainnya dan memiliki kesinambungan terutama dalam hal merespon bacaan sastra. Tahap awal diusia anak 0-2 tahun anak yang menyukai akan aktivitas atau permainan

bunyi-bunyian yang mengandung pengulangan ritmes mampu merepresentasi dan kerititmasi dasar penting untuk membangun sebuah sajak. Tahap selanjutnya usia anak 2-7 tahun anak memasuki masa penggemaran mengoprasikan sesuatu dan memiliki daya ingin tahu yang besar. Anak menyukai akan cerita bergambar yang mampu memberikan inspirasi.

Tahap ketiga dalam perkembangan intelektual anak yaitu usia 7-11 tahun anak kini telah mampu memikirkan dan memecahkan sebuah persoalan. Anak kini telah mampu memecahkan sebuah permasalahan dan persoalan melalui kisah tokoh protagonis atau kisah cerita lainnya. Ditahap terakhir dalam tahapan perkembangan intelektual anak dimana anak telah mampu berpikir secara ilmiah, sudah mampu memecahkan sebuah permasalahan secara logis.

Tahapan Perkembangan Moral

Tahapan perkembangan moral yang terjadi pada anak-anak menjadi perhatian yang perlu dimengerti dan dipahami dalam memilih bacaan sastra. Mengetahui akan moral anak maka kita mampu menentukan mana bacaan yang sesuai yang tepat diberikan untuk anak-anak. Kohlberg (via Brady, 1991:30-1) mengenal perkembangan moral anak ke dalam enam tahapan.

Enam tahapan dalam perkembangan moral yang dimaksud antara lain adalah: *Tahap I*: penghormtan tanpa pertanyaan terhadap kekuatan yang ada di luar jangkauan. *Tahapan II*: hubungan dipandang dalam pemahaman *marketplace* daripada loyalitas, keadilan, atau rasa terimakasih. *Tahap III*: berorientasi pada anak baik. *Tahap IV*: orientasi samapai kepemilik otoritas, ataupun yang pasti, dankonvensi, sosial. *Tahap V*: kriteria tingkah laku yang benar kini dipahami atau

didasarkan dalam kaitannya dengan aturan umum yang standar dan yang disetujui oleh atau telah menjadi konvensi masyarakat. *Tahap VI*: keputusan-keputusan kini didasari oleh suara hati.

Mengatahui akan setiap perbedaan akan tahapan perkembangan moral menjadi sangat jelas bahwa dalam memilih bacaan sastra perlu dipertimbangkan. Kohlberg mengungkapkan bahwa tahapan operasional konkret berada dalam tahap 1 dan 2 tahap operasioanal formal sebagaimana terdapat dalam tahap 3 dan 4. Tahap operasional formaht sendiri berada dalam tahap 5 dan 6.

Mempertimbangkan dan mengetahui akan isi dari sebuah bacan perlu ditelusuri lebih dalam. Pemilahan bacaan anak yang dimaksud adalah adanya pemahaman akan maksud dan tujuan dari sebuah bacaan yang sesuai dengan perkembangan anak. Memilih bacaan yang sesuai dengan anak diperlukannya pemikiran yang kritis dengan maksud dan tujuan memilihkan bacaan yang diberikan efektif bagi anak-anak dan sengaja dikonsumsi oleh anak-anak.

Bacaan anak yang nantinya akan dikonsumsi oleh anak-anak perlu melihat sisi penilaian akan sastra anak. Unsur penilaian yang terdapat didalamnya adalah alur cerita, penokohan, tema dan moral, latar, stile, ilustrasi, format. Penilaian akan bacaan ini sangatlah berkesinambungan dan saling memiliki ciri khas atau keunikan tersendiri.

Keterkaitan antar unsur bacaan ini tentu saja dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah dimana sebuah bacaan itu didapatkan. Baik melalui media cetak atau media elektronik suatu bacaan itu diperoleh patutlah dilihat dan ditinjau akan isi dan pesannya yang disampaikan. Apakah anak-anak mampu memperolehnya dan

apakah anak-anak tidak diperkenankan untuk memperolehnya. Maka disinilah peranan dalam memilih bacaan tidak hanya mempertimbangkan tahapan perkembangan anak, penilaian anak, akan tetapi dimana bacaan diperoleh. Selanjutnya secara bertahap akan dipaparkan tentang hakikat media pembelajaran, teori-teori pendidikan, pendidikan karakter, teknis merancang buku, dan contoh-contoh buku sederhana yang dapat dirancang sendiri oleh orang tua atau guru.

B. Pendidikan Karakter

Pembentukan Karakter dengan Buku Cerita Anak

Pembentukan karakter anak memang tidak dapat dilakukan dalam waktu yang singkat. Dibutuhkan proses panjang dalam waktu yang lama serta dilakukan secara terus-menerus dan yang penting lagi adalah penggunaan metode yang tepat dan efektif. Salah satu cara menyenangkan yang dapat digunakan untuk membentuk karakter anak adalah melalui cerita. Mengapa cerita dan cerita seperti apa yang dapat digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai moral pembentuk karakter pada anak? Sebelumnya akan dibahas secara singkat apa itu cerita anak dan nilai-nilai apa saja yang penting untuk ditanamkan pada anak sejak dini.

“Apa itu cerita anak?” merupakan sebuah pertanyaan sederhana yang seringkali dijawab pula secara sederhana bahwa cerita anak adalah cerita yang diperuntukkan bagi anak-anak. Apakah sesederhana itu? Tarigan (1995: 5) mendefinisikan cerita anak sebagai karya tulis yang menggambarkan perasaan dan pengalaman anak-anak serta dapat dimengerti dan dipahami melalui mata anak-anak. Cerita anak menggunakan bahasa yang mudah dipahami anak-anak, yak-

ni bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan pemahaman anak. Selain itu, pesan yang terkandung di dalamnya merupakan nilai-nilai, moral, dan pendidikan yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan pemahaman anak-anak. Dengan kata lain, cerita anak adalah cerita yang dilihat dari segi isi dan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional anak. Sastra anak dapat menceritakan berbagai hal, termasuk kisah tentang binatang yang dapat berbicara, bertingkah laku, berpikir dan berperasaan seperti layaknya manusia (Nurgiyantoro, 2005 : 7).

Cerita anak juga memiliki karakteristik unik yang membuatnya berbeda dari karya sastra umumnya. Nodelman (2008: 76-81) menyimpulkan beberapa karakteristik yang umum ditemui dalam karya sastra anak antara lain: a) gaya bahasa yang sederhana dan langsung karena disesuaikan dengan usia pembaca; b) ceritanya difokuskan pada aksi, yakni apa yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita tersebut dan akibat dari tindakan tersebut; c) disertai dengan gambar atau ilustrasi yang berfungsi untuk memberikan informasi visual dan emosional yang tidak dapat dikomunikasikan melalui teks itu sendiri; dan d) tokoh utamanya umumnya anak-anak atau binatang yang memiliki sifat atau perilaku seperti anak-anak, agar pembaca anak dapat mengidentifikasi diri dengan tokoh tersebut. Keunikan sastra anak ini, menurut Hunt (2005: 3), membuat pengkajian sastra anak tidak dapat serta merta menerapkan sistem nilai yang sama dengan yang diterapkan dalam pengkajian terhadap sastra pada umumnya. Senada dengan Hunt, Sarumpaet (2011: 68) menyatakan bahwa sebagai buku yang dibaca anak dengan bimbingan dan pengarahan anggota dewasa suatu masyarakat, cerita anak memerlukan dan menyiratkan tukan yang khas. Sehubungan

dengan hal ini, Sarumpaet berpendapat bahwa tantangan penulisan bacaan anak yang baik terletak pada cara penulis menempatkan anak sebagai pusat perhatian, sebagai subjek, dengan mengingat dan memperhatikan kebutuhan mereka, dan menghormati pengalaman dan kemampuan mereka.

Sejumlah karakteristik cerita anak tersebut memudahkan identifikasi berbagai bacaan yang dapat dikategorikan sebagai cerita anak. Meskipun demikian, berbagai jenis cerita anak yang menghiasi etalase toko-toko buku menunjukkan bahwa ada banyak ragam cerita anak yang dirancang khusus sesuai dengan kondisi dan kebutuhan pembaca anak dengan usia yang berbeda. Sehubungan dengan hal tersebut selanjutnya adalah bagaimana memilih cerita anak yang baik dan dapat membentuk karakter anak. Hal pertama yang dapat dilakukan adalah memilih cerita yang secara keseluruhan mengandung nilai-nilai pembentuk karakter. Kebanyakan cerita anak mengandung pesan moral, dan bahkan tak jarang pesan tersebut dimuat secara eksplisit seperti terlihat dalam gambar 1. Hal ini membuat cerita-cerita semacam ini berkesan menggurui dan terasa membosankan bagi anak-anak. Oleh karenanya, sebaiknya pilihlah cerita yang tidak menggurui sehingga akan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak. Anak tidak perlu merasa bahwa kita sedang berusaha menanamkan nilai-nilai moral tertentu tetapi ia tetap bisa belajar tentang nilai-nilai tersebut tanpa disadarinya.

Hal lain yang perlu diperhatikan ketika memilih cerita adalah adanya ilustrasi gambar yang sesuai untuk mendukung cerita. Adanya gambar dan seberapa banyak porsi gambar dalam cerita tentunya disesuaikan dengan usia anak. Semakin muda usia anak, maka semakin banyak gambar dan sedikit teks. Bahkan untuk anak usia prasekolah, dapat dipilihkan cerita

yang hanya terdiri dari gambar saja, tanpa kata sekalipun. Selanjutnya, pada cerita-cerita yang mengandung teks perhatikan bahasa yang digunakan. Bahasa dalam cerita anak tersebut hendaknya bahasa yang santun dan sesuai dengan tingkat perkembangan psikologis anak. Dalam artian, kata-kata yang digunakan adalah kata-kata yang sederhana dan tidak terlalu abstrak. Agar cerita anak tersebut menarik minat baca anak, pilihlah pula cerita yang mengikuti perkembangan jaman sehingga anak pun mudah mengidentifikasi diri dengan cerita tersebut. Yang terakhir, jangan lupa untuk selalu melakukan peninjauan secara berkala terhadap cerita-cerita yang telah kita pilih untuk menilai kembali apakah masih sesuai dengan perkembangan anak atau anak didik kita dan apakah nilai-nilai moral dalam cerita tersebut masih relevan untuk diajarkan.

Memanfaatkan Cerita Anak untuk Pendidikan Karakter di Sekolah

Banyak pihak meyakini bahwa pendidikan karakter merupakan salah satu solusi atas permasalahan kemerosotan moral di kalangan pelajar akhir-akhir ini. Oleh karena itu, beberapatahun terakhir upaya untuk menggalakkan pendidikan karakter terus dilakukan. Telah muncul upaya dari sebagian masyarakat yang ingin menyadarkan pentingnya pembentukan karakter yang dimulai sejak dini dan diberikannya porsi yang lebih besar bagi pembentukan karakter yang diintegrasikan dalam pendidikan formal. Pendidikan karakter menurut Iksan (2008) pada hakikatnya ingin membentuk individu menjadi seorang pribadi bermoral yang dapat menghayati kebebasan dan tanggung jawabnya, dalam relasinya dengan orang lain dan dunianya di dalam komunitas pendidikan.

Menurut Dr. Ratna Megawangi (2007), pelopor pendidikan holistik berkarakter, dalam pembentukan karakter anak ada tiga hal yang harus berlangsung secara terintegrasi. Pertama, anak mengerti baik dan buruk, mengerti tindakan apa yang harus diambil, dan mampu memberikan prioritas hal-hal yang baik. Kedua, mempunyai kecintaan terhadap kebajikan dan membenci perbuatan buruk. Kecintaan ini merupakan obor atau semangat untuk berbuat kebajikan. Misalnya, anak tak mau berbohong. Ia tahu berbohong itu buruk sehingga ia tidak mau melakukannya karena ia mencintai kebajikan. Ketiga, anak mampu melakukan kebajikan dan terbiasa melakukannya. Lewat proses tersebut, Megawangi menyebut sembilan pilar karakter yang penting ditanamkan pada anak, yang meliputi: (1) cinta Tuhan dan alam semesta beserta isinya; (2) tanggung jawab, kedisiplinan dan kemandirian; (3) kejujuran; (4) hormat dan santun; (5) kasih sayang, kepedulian dan kerja sama; (6) percaya diri, kreatif, kerja keras dan pantang menyerah; (7) keadilan dan kepemimpinan; (8) baik dan rendah hati; dan (9) toleransi, cinta damai dan persatuan.

Aplikasi penanaman pendidikan karakter ini di sekolah dapat dilakukan dengan berbagai strategi antara lain: (1) memasukkan pendidikan karakter ke dalam semua mata pelajaran di sekolah, (2) membuat slogan-slogan atau yel-yel yang dapat menumbuhkan kebiasaan semua masyarakat sekolah untuk bertingkah laku yang baik, (3) membiasakan perilaku yang positif di kalangan warga sekolah, (4) melakukan pemantauan secara kontinyu, dan (5) memberikan hadiah (*reward*) kepada warga sekolah yang selalu berkarakter baik (Haryadi, 2011).

Cerita anak merupakan media yang sangat efektif untuk membantu guru dan orang tua menanamkan nilai-nilai pada

anak. Namun, tentu saja kita tidak bisa berharap bahwa dengan satu kali membaca cerita dengan tema ‘jangan berbohong’, anak seketika itu juga tidak akan pernah berbohong. Setelah membaca sebuah cerita yang memuat nilai-nilai pembentuk karakter, seorang anak juga tidak akan secara otomatis menyerap dan langsung menerapkan nilai-nilai yang baru ia pelajari dari satu bacaan. Diperlukan waktu lama dan proses yang cukup panjang untuk dapat terus-menerus menanamkan nilai-nilai moral kepada mereka, di samping perlunya untuk diberikan keteladanan dari lingkungan sekitar. Terkait hal ini, (Sardiman, 2009: 76) berpendapat bahwa pendidikan karakter merupakan upaya untuk menanamkan nilai-nilai luhur, budi pekerti, akhlak mulia yang berakar pada ajaran agama, adat-istiadat dan nilai keindonesiaan dalam rangka mengembangkan kepribadian peserta didik supaya menjadi manusia yang bermartabat, menjadi warga bangsa yang berakhlak sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa dan agama. Dengan demikian, dalam pendidikan karakter fokus utama terletak pada upaya mengintegrasikan nilai luhur bangsa sehingga menghasilkan manusia yang bermartabat dan berakhlak serta tercermin dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pendidikan karakter di sekolah, cerita anak dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara mengintegrasikannya dalam semua mata pelajaran. Hal ini akan lebih mudah dilakukan apalagi sekolah telah menerapkan pembelajaran tematik di kelas. Nilai-nilai pembentuk karakter yang ingin ditanamkan pada anak didik juga dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran yang telah disusun. Selanjutnya, cerita-cerita anak yang akan digunakan pun dapat disesuaikan dengan tema-tema dan nilai-nilai yang telah ditentukan sebelumnya. Dengan sistem pembelajaran

tematik dan menggunakan model pembelajaran integratif atau terpadu, maka sembilan pilar karakter sebagaimana disebutkan oleh Ratna Megawangi dapat disisipkan ke dalam setiap mata pelajaran sesuai tema yang disiapkan oleh pihak sekolah. Semua mata pelajaran dapat diberi sisipan pendidikan karakter melalui cerita, baik dengan media cerita anak yang sudah beredar di pasaran maupun cerita asli karya para pendidik. Bahkan sebenarnya sudah banyak beredar buku cerita anak yang berisikan muatan pelajaran seperti sains dan matematika. Dengan memanfaatkan materi yang ada dan menyisipkan muatan pendidikan karakter dalam silabus maka langkah awal untuk membina karakter bangsa sudah dicanangkan dan perlu terus dipertahankan dan diperbaiki dalam pelaksanaannya.

Para pendidik dapat memanfaatkan banyaknya buku cerita anak yang beredar dan tersedia di pasaran dengan mengusung tema yang beragam. Terkait dengan masa edar cerita anak yang relatif pendek, maka disarankan kepada para pengguna cerita anak untuk mampumenghasilkan cerita sendiri dengan mengacu pada berbagai cerita anak yang beredar. Selain itu, ada tiga hal yang patut diingat ketika memilih cerita anak ataupun memproduksi cerita sendiri yakni penggunaan bahasa yang sederhana, berisikan nilai-nilai kehidupan yang universal dan memperhatikan tingkat psikologi target pembacanya. Satu hal yang sangat penting dalam penanaman karakter ini adalah adanya penguatan kembali terhadap nilai-nilai yang telah diajarkan melalui teladan dan pembiasaan. Tanpa semua itu, pendidikan karakter tidak akan berjalan sebagaimana yang kita harapkan.

C. Media Pembelajaran

Pengetahuan akan media pembelajaran akan semakin menajamkan perancangan buku cerita anak. Pada haki-katnya buku merupakan media pembelajaran yang paling populer di seluruh dunia. Buku adalah sarana pembelajaran yang digunakan hampir seluruh penduduk dunia. Media pembelajaran memiliki karakteristik membantu pemahaman siswa akan sesuatu hal yang bersifat abstrak. Buku cerita bergambar berusaha menjelaskan hal-hal yang abstrak ke dalam sebuah gambar yang konkret dan dipahami anak-anak. Oleh karena itu pemahaman akan media pembelajaran sangat penting dalam merancang sebuah buku cerita bergambar untuk anak-anak.

Pengertian Media Pembelajaran

Susilana dan Riyana (2009:6) mengatakan bahwa media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harafiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Media pembelajaran dapat diartikan dalam beberapa pengertian, yakni: (1) Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm, 1982), (2) Sarana fisik untuk menyampaikan isi/ materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan selengkapnya, (3) Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Sutjipto (2011:8) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Tujuan Pemanfaatan Media Pembelajaran

Tujuan pemanfaatan media pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran itu sendiri. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya – upaya pengembangan media pembelajaran. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat – alat atau media pembelajaran yang disekolah. Di samping mampu menggunakan alat – alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mrngembangkan keterampilan membuat membuat media pembelajaran (Arsyad, 2010: 2). Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi (Hamalik, 1994: 6):

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih meng-efektifkan proses belajar mengajar
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- c. Seluk – beluk proses belajar
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
- e. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
- f. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Keterampilan itu dibutuhkan oleh guru apabila sekolah belum memiliki media pembelajaran yang dibutuhkan sehingga guru harus membuat media pembelajaran itu sendiri.

Tujuan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefesiensikan proses pembelajaran itu sendiri (Rosyada, 2010: 2). Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan

peserta didik. Baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis, dilihat dari segi prinsip – prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik (Sukiman, 2012: 40).

Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Munadi (2010:37) fungsi media pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar.

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Mudhoffir dalam bukunya yang berjudul “Prinsip-Prinsip Pengelolaan Pusat Sumber Belajar (1992:1-2) menyebutkan bahwa sumberbelajar pada hakikatnya merupakan komponen sistem instruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan, yang mana hal itu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dengan demikian sumber belajar dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang(peserta didik) dan memungkinkan (memudahkan terjadinya proses belajar.

2) Fungsi semantik

Yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik(tidak verbalistik).

3) Fungsi *manipulative*

Fungsi *manipulative* ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya sebagaimana disebut di atas. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

4) Fungsi psikologis

Fungsi psikologis terbagi dijabarkan lagi ke dalam 5 fungsi, yakni: (1) Fungsi atensi, media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar, (2) Fungsi afektif, yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu, (3) Fungsi kognitif, siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa, (4) Fungsi imajinatif, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa, (5) Fungsi motivasi, motivasi merupakan seni mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

5) Fungsi sosio cultural

Fungsi media dilihat dari sosio-kultural, yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi pembelajaran.

Klasifikasi Media Pembelajaran

Susilana dan Riyana (2009:14) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam 6 kelompok media, yakni:

- 1) Kelompok kesatu meliputi : (a) media grafis, adalah media visual yang menyajikan fakta, idea atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. (b) media bahan cetak, adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/printing atau *offset*. (c) media gambar diam, adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi.
- 2) Kelompok kedua (media proyeksi diam) adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan. Jenis media ini diantaranya; OHP/OHT, *Opaque Projektor*, *Slide*, dan *Film-strip*.
- 3) Kelompok ketiga (media audio) adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambing-lambang auditif yang berupa kata-kata, music, dan sound effect. Jenis media ini diantaranya: media radio, media alat perekam pita *magnetic (tape recorder)*.

Kriteria Dasar Dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai komponen pembelajaran perlu dipilih sedemikian rupa sehingga dapat berfungsi secara efektif. Sukiman (2012: 47) berpendapat bahwa pemilihan suatu media tertentu oleh seorang guru didasarkan atas pertimbangan antara lain:

1. Guru merasa sudah akrab dengan media itu.
2. Guru merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri.

3. Media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian peserta didik, serta menuntunya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi. Pertimbangan ini diharapkan oleh guru dapat memenuhi kebutuhan dalam mencapai tujuan yang telah ia tetapkan.

Arsyad (2005: 72-74) mengatakan bahwa dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip – prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan media:

1. Motivasi: Harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari pihak peserta didik sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan. Lagi pula, pengalaman yang akan dialami siswa harus relevan dengan dan bermakna baginya. Oleh karena itu, perlu untuk melahirkan minat itu dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media pembelajaran.
2. Perbedaan individual: Peserta didik belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda – beda. Faktor – faktor seperti kemampuan intelegensia, tingkat pendidikan, kepribadian dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan siswa untuk belajar. Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan tingkat pemahaman.
3. Tujuan pembelajaran: Jika peserta didik diberitahukan apa yang diharapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran itu, kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran akan semakin besar. Di samping itu pernyataan mengenai tujuan belajar yang ingin dicapai dapat menolong perancang dan penulis materi

pelajaran. Tujuan ini akan menentukan bagian isi yang mana yang harus mendapatkan perhatian pokok dalam media pembelajaran.

4. Organisasi isi: Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan ke dalam urutan – urutan yang bermakna. Siswa akan memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis disusun dan diurut – urutkan secara teratur. Di samping itu, tingkat materi yang akan disajikan ditetapkan berdasarkan kompleksitas dan tingkat kesulitan isi materi. Dengan cara seperti ini dalam pengembangan dan penggunaan media, siswa dapat dibantu untuk secara lebih baik mensintesis dan memadukan pengetahuan yang akan dipelajari.
5. Persiapan sebelum belajar: Peserta didik sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai dengan sukses. Dengan kata lain, ketika merancang materi pelajaran, perhatian harus ditujukan kepada sifat dan tingkat persiapan siswa.
6. Emosi: pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respons emosional seperti takut, cemas, empati, cinta kasih, dan kesenangan. Oleh karena itu, perhatian khusus harus ditunjukkan kepada elemen – elemen rancangan media jika hasil yang diinginkan berkaitan dengan pengetahuan dan sikap.

7. Partisipasi: Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang peserta didik harus menginternalisasi informasi, tidak sekedar diberitahukan kepadanya. Oleh sebab itu, belajar memerlukan kegiatan. Partisipasi aktif oleh siswa jauh lebih baik daripada mendengarkan dan menonton secara pasif. Partisipasi artinya kegiatan mental atau fisik yang terjadi di sela-sela penyajian materi pelajaran. Dengan partisipasi kesempatan lebih besar terbuka bagi siswa untuk memahami dan mengingat materi pelajaran itu.
8. Umpan balik: Hasil belajar dapat meningkat apa bila secara berkala peserta didik diinformasikan kemajuan belajarnya. Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi – sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar dan berkelanjutan
9. Penguatan: apabila peserta didik berhasil belajar, ia didorong untuk terus belajar. Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa – masa yang akan datang.
10. Latihan dan pengulangan: sesuatu hal baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif hanya dengan sekali jalan. Agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetisi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah pengetahuan atau keterampilan itu sering diulangi dan dilatih dalam berbagai konteks. Dengan demikian ia dapat tinggal dalam ingatan jangka panjang

11. Penerapan: hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru. Tanpa dapat melakukan ini, pemahaman sempurna belum dapat dikatakan dikuasai. Siswa mesti telah pernah dibantu untuk mengenali atau menemukan generalisasi (konsep, prinsip, atau kaidah) yang berkaitan dengan tugas. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk bernalar dan memutuskan dengan menerapkan generalisasi atau prosedur terhadap berbagai masalah atau tugas baru.

D. Buku Cerita Bergambar

Pengertian Buku Cerita Bergambar

Menurut Mitchell (dalam Nurgiyantoro, 2005:153) buku cerita bergambar yaitu buku yang menampilkan gambar dan teks dan keduanya saling menjalin. Baik gambar maupun teks keduanya saling membutuhkan untuk saling mengisi dan melengkapi.

Menurut Rothkei dan Mainbach (dalam Aprianti, 2013:90-92) Buku cerita bergambar memuat pesan melalui ilustrasi dan teks tertulis. Kedua elemen ini merupakan elemen penting pada cerita. Buku-buku ini memuat berbagai tema yang sering didasarkan pada pengalaman kehidupan sehari-hari anak. Karakter dalam buku ini dapat berupa manusia atau binatang. Di sini ditampilkan kualitas karakter dan kebutuhan manusia, sehingga anak-anak dapat memahami dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadinya.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar adalah tuturan teks cerita anak yang ditulis berdasarkan suatu aktivitas atau kejadian tertentu sesuai dengan sudut pandang anak sehingga dapat menarik minat baca anak yang tersusun atas teks dan gambar yang keduanya saling melengkapi.

Karakteristik buku cerita bergambar

Untuk menarik minat anak pada buku cerita, ada beberapa karakteristik buku cerita bergambar yang sesuai bagi anak. Karakteristik buku bagi anak adalah (Aprianti, 2013 ; 89)

- a. Bacaannya disukai
- b. Topik menarik perhatian anak
- c. Disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Untuk usia prasekolah buku sebaiknya mempunyai banyak irama dan pengulangan; sedangkan untuk usia prasekolah lanjut cerita mempunyai kepastian alur cerita, dialog dan pesan tokoh.
- d. Menghubungkan pengalaman dan ketertarikan anak
- e. Penulisan cerita sangat bersahabat dan menjadi kesukaan anak
- f. Ilustrasi cerita sangat relevan pada latar belakang keluarga dan budaya anak. Yakni, ilustrasi cerita memperkenalkan pada anak tentang latar belakang kebudayaan dan keluarga serta pengalaman baru.
- g. Isi cerita merupakan kesukaan anak yang selalu ingin didengar.
- h. Bahasa dan gambar mampu memberikan informasi serta ide baru bagi anak.

Menurut Resmi (19 Mei 2017, 18) bentuk buku yang diperuntukkan bagi anak-anak sebaiknya dipilih bentuk persegi panjang yang horizontal dengan ukuran disesuaikan. Penjilidan juga turut menentukan minat anak, sebaiknya buku dijilid tebal sehingga tidak mudah rusak, dan divariasikan dengan warna yang variatif yang memberikan efek visual yang menarik. Ukuran dan bentuk huruf hendaknya tidak terlalu kecil, tetapi juga tidak terlalu besar, sehingga tidak menyulitkan anak saat membacanya serta, tema bacaan cerita anak disesuaikan dengan minat mereka misalnya tentang keluarga, berteman, cerita misteri, petualangan, fantasi, cerita yang lucu-lucu, tentang binatang, cerita kepahlawanan, dan sebagainya (Resmini 19 Mei 2017:21).

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar yang diminati oleh anak-anak adalah buku cerita bergambar yang memiliki karakteristik yang memberikan cerita dan ilustrasi gambar yang relevan dengan kesukaan anak-anak.

Jenis-jenis buku cerita bergambar

Buku bergambar (*picture book*) dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis.) Jenis buku bergambar dibedakan menjadi lima macam yaitu Rothkei dan Mainbach dalam Aprianti, 2013:90-92) :

a. Buku abjad (*alphabet book*)

Dalam buku alphabet, setiap huruf alphabet dikaitkan dengan ilustrasi objek yang diawali dengan huruf. Ilustrasi harus jelas berkaitan dengan huruf-huruf kunci dan gambar objek serta mudah teridentifikasi. Beberapa buku alphabet diorganisasi pada sekitar tema khusus, seperti peternakan,

dan transportasi. Buku alphabet berfungsi untuk membantu anak, menstimulasi, dan membantu pengembangan kosakata.

b. Buku mainan (*toys book*)

Buku mainan menggunakan cara penyajian isi yang tidak biasa. Buku mainan terdiri dari buku kartu papan, buku pakaian, dan buku pipet tangan. Buku mainan ini mengarahkan anak-anak untuk lebih memahami teks, dapat mengeksplorasi konsep nomor, kata bersajak, dan alur cerita. Buku mainan membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kognitif meningkatkan kemampuan bahasa dan sosialnya, serta mencintai buku.

c. Buku konsep (*concept book*)

Buku konsep adalah buku yang menyajikan konsep dengan menggunakan satu atau lebih contoh untuk membantu pemahaman konsep yang sedang dikembangkan. Konsep ditekankan pengajarannya melalui alur cerita atau dijelaskan secara repetisi dan perbandingan

d. Buku bergambar tanpa kata (*wordless picture books*)

Buku bergambar tanpa kata adalah buku untuk menampilkan cerita melalui ilustrasi saja. Buku bergambar tanpa kata menjadi berkembang dan populer pada masyarakat generasi muda, yakni terdapat di televisi, komik, dan bentuk visual komunikasi lainnya. Alur cerita disajikan dengan gambar yang diurutkan dan tindakan juga digambarkan dengan jelas.

Buku bergambar tanpa kata terdiri dari berbagai bentuk, seperti buku berupa buku humor, buku serius, buku informasi, atau buku fiksi. Buku ini mempunyai beberapa keunggulan, misalnya untuk mengembangkan bahasa tulis dan lisan secara

produktif yang mengikuti gambar. Keterampilan pemahaman juga dapat dikembangkan pada saat anak membaca cerita melalui ilustrasi. Anak-anak menganalisis maksud pengarang dengan mengidentifikasi ide pokok dan memahami ceritanya.

e. Buku berita bergambar

Buku cerita bergambar memuat pesan melalui ilustrasi dan teks tertulis. Buku bergambar yang baik memuat elemen intrinsik sastra, seperti alur, struktur yang baik, karakter yang baik, perubahan gaya, latar dan tema yang menarik.

Buku ini dapat menimbulkan imajinasi orisinal dan mempersiapkan stimulus berpikir kreatif. Buku cerita bergambar dapat memberikan apresiasi bahasa dan mengembangkan komunikasi lisan, mengembangkan proses berpikir kognitif, ungkapan perasaan, dan meningkatkan kepekaan seni pada anak.

Karakteristik Buku Cerita Bergambar

Selain jenis buku di atas, buku cerita bergambar mempunyai beberapa jenis dan karakteristik. Menurut McElmeel (2002) buku cerita bergambar memiliki 6 jenis, yaitu sebagai berikut:

1) Fiksi

Buku fiksi adalah buku yang menceritakan cerita khayal, rekaan, atau sesuatu yang tidak terjadi sungguh – sungguh. Kategori yang termasuk dalam fiksi adalah cerita hewan, misteri, humor, dan cerita fantasi yang dibuat sesuai imajinasi penulis.

2) Historis

Buku historis adalah buku yang mendasarkan diri pada suatu fakta atau kenyataan di masa lalu. Buku ini meliputi kejadian sebenarnya, tempat, atau karakter yang merupakan bagian dari sejarah.

3) Informasi

Buku informasi adalah buku – buku yang memberikan informasi faktual. Buku informasi menyampaikan fakta dan data apa adanya, yang berguna untuk menambah keterampilan, wawasan, dan juga bekal teoritis dalam batas tertentu bagi anak.

4) Biografi

Biografi adalah kisah atau keterangan tentang kehidupan seseorang mulai kelahirannya hingga kematiannya jika sudah meninggal

5) Cerita rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita atau kisah yang asal mulanya bersumber dari masyarakat serta tumbuh dan berkembang dalam masyarakat di masa lampau.

6) Kisah nyata

Kisah nyata berfokus pada peristiwa yang sebenarnya dari sebuah situasi atau peristiwa

Ada beberapa karakteristik buku cerita bergambar. Menurut Sutherland (dalam Faizah, 2009:252) karakteristik buku cerita adalah sebagai berikut:

- 1) Buku cerita bersifat ringkas dan langsung.
- 2) Buku cerita bergambar berisi konsep – konsep yang berseri.

- 3) Konsep yang ditulis dapat dipahami oleh anak – anak.
- 4) Gaya penulisanya sederhana.
- 5) Terdapat ilustrasi yang melengkapi teks.

Fungsi buku cerita bergambar

Cerita mampu melatih daya konsentrasi anak, melatih anak-anak berasosiasi, mengasah kreativitas anak, media bersosialisasi, menumbuhkan kepercayaan dalam diri anak, melatih anak berpikir kritis dan sistematis, kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dan melatih kemampuan berbahasa anak (Yudha dalam Aprianti, 2013:82).

Beberapa hal tentang fungsi dan pentingnya buku cerita bergambar bagi anak menurut Mitchell (dalam Nurgiyantoro, 2005:159-161) adalah sebagai berikut :

- a. Buku cerita bergambar dapat membantu anak terhadap pengembangan dan perkembangan emosi. Anak akan merasa terfasilitasi dan terbantu untuk memahami dan menerima dirinya sendiri dan orang lain, serta untuk mengekspresikan berbagai emosinya, seperti rasa takut dan senang, sedih dan bahagia, yang merupakan bagian dari kehidupan.
- b. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk belajar tentang dunia, menyadarkan anak tentang keberadaan di dunia di tengah masyarakat dan alam. Lewat buku cerita bergambar anak dapat belajar tentang kehidupan masyarakat, baik dalam perspektif sejarah masa lalu maupun masa kini, belajar tentang keadaan geografi dan kehidupan alam, flora, dan fauna.
- c. Buku cerita bergambar dapat membantu anak belajar tentang orang lain, hubungan yang ada terjadi, dan

pengembangan perasaan. Lewat buku cerita bergambar yang menampilkan kehidupan keluarga, para tetangga, kawan sebaya, pergaulan di sekolah, dan lain-lain yang mengisahkan relasi kehidupan antar-manusia dapat membelajarkan anak untuk bersikap dan bertindak laku verbal dan non verbal, yang benar sesuai dengan tuntutan kehidupan sosial-budaya masyarakat.

- d. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk memperoleh kesenangan. Ini merupakan salah satu hal terpenting dalam pemberian buku bacaan jenis ini, yaitu untuk memberikan kesenangan dan kenikmatan batiniah.
- e. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk mengapresiasi keindahan. Baik cerita secara verbal maupun gambar-gambar ilustrasi yang mendukungnya masing-masing menawarkan keindahan.
- f. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk menstimulasi imajinasi. Buku cerita dan gambar-gambar memiliki fungsi untuk mendorong tumbuh dan berkembangnya imajinasi anak.

E. Pembelajaran Membaca dalam Bahasa Indonesia

Membaca adalah kemampuan yang wajib dimiliki pembelajar di seluruh dunia. Melalui kegiatan membaca, pengetahuan, imajinasi, kemampuan berpikir logis, dan kemampuan metakognitif dapat terasah. Membaca harus dibiasakan sejak dini. Buku bacaan yang dipilih pun harus sesuai dengan jenjang usia anak. Oleh karena itu, merancang buku untuk anak sangat perlu memahami hakikat membaca dan membaca-menulis permulaan.

Pengertian Pembelajaran Membaca dalam Bahasa Indonesia

Pembelajaran membaca mengandung arti setiap kegiatan membaca dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan membaca dan memperoleh nilai-nilai yang baru. (Pandewa dkk, 2009:17)

Menurut Abidin (2012:6) Pembelajaran membaca dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh siswa untuk mencapai keterampilan berbahasa tertentu misalnya dalam pembelajaran membaca pemahaman.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran membaca dalam bahasa Indonesia adalah aktivitas membaca yang dilakukan untuk mengasah kemampuan membaca siswa untuk mendapatkan keterampilan berbahasa atau memperoleh pemahaman kemampuan berbahasa Indonesia.

Arah dan Orientasi Pembelajaran Membaca dalam Bahasa Indonesia

Menurut Abidin (2012:5-7) ada tiga tujuan utama pembelajaran membaca di sekolah. Ketiga tujuan tersebut adalah 1) memungkinkan siswa agar mampu menikmati kegiatan membaca, 2) mampu membaca dalam hati dengan kecepatan baca yang fleksibel, dan 3) memperoleh tingkat pemahaman yang cukup atas isi bacaan.

Menurut Abidin (2012:17) secara umum pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk mencapai beberapa tujuan yang harus dimiliki siswa yakni kemampuan berbahasa, sikap berbahasa, pengetahuan tentang ilmu kebahasaan bahasa Indonesia, kesadaran diri atas pentingnya karya sastra bagi

pengembangan diri, dan sikap posisi siswa terhadap karya sastra.

Prinsip Pembelajaran Membaca dalam Bahasa Indonesia

Dalam pengajaran pembelajaran membaca dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat beberapa prinsip yang harus dilakukan oleh pengajar. Prinsip umum pembelajaran membaca menurut Nuttall (dalam Abidin, 2012:13-14) adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran membaca harus dilakukan dengan tujuan membangun kemampuan membaca anak. Pembelajaran membaca tidak bisa dilakukan secara sporadis melainkan harus dilakukan secara bertahap. Beberapa tahapan dalam pembelajaran membaca tersebut adalah:
 - a. Memberanikan anak membaca
 - b. Mendorong anak membaca
 - c. Menjajaki kemampuan baca anak agar mengetahui kelemahan anak dalam membaca
 - d. Modeling membaca : mendemonstrasikan cara-cara yang dibutuhkan anak dalam membaca
 - e. Klarifikasi : memberikan contoh baca, menjelaskan strategi membaca dan memberikan pembelajaran secara eksplisit jika diperlukan.
2. Kemampuan baca anak tidak dapat dibentuk secara sekaligus melainkan harus selalu dibentuk secara perlahan.
3. Pengajaran membaca harus senantiasa dilakukan melalui interaksi antara guru dan kelas.

4. Pengajaran membaca harus senantiasa ditunjukkan guna membangun kemampuan anak berinteraksi dengan teks
5. Pembelajaran membaca harus dilakukan dalam atmosfer kelas yang kondusif.
6. Pembelajaran membaca harus dilakukan dengan asas pelatihan belajar, artinya harus senantiasa melatih siswa berbagai strategi membaca sebelum siswa melakukan kegiatan membaca yang sesungguhnya.
7. Pembelajaran membaca harus dilakukan dengan berorientasi ke depan, artinya pembelajaran harus diusahakan membekali siswa berbagai strategi membaca yang dapat digunakan dalam menghadapi berbagai jenis bacaan baik untuk saat ini maupun pada jenjang pendidikan selanjutnya.
8. Pahami bahwa pada dasarnya hanya dua jenis kemampuan membaca yang harus secara mendalam diajarkan yakni kemampuan membaca intensif (kegiatan baca yang memfokuskan pada satu teks tertentu dengan tujuan agar siswa tidak sekedar memahami makna bacaan tetapi mengetahui bagaimana makna dibentuk dari sebuah bacaan) dan kemampuan membaca ekstensif (kegiatan baca yang dilakukan dengan membaca berbagai teks guna mendapat pemahaman yang luas atas suatu isi bacaan).

F. Perkembangan Anak

Perkembangan anak adalah dasar pemilihan dan perancangan buku yang paling valid. Usia dan tingkat kematangan moral anak menjadi acuan orang tua dan guru dalam memilih dan merancang buku cerita untuk anak.

Tahap perkembangan dan pemilihan bacaan anak

Menurut Piaget (dalam Nurgiyantoro, 2005:50-53) perkembangan intelektual anak diuraikan menjadi empat tahapan. Tiap tahapan mempunyai karakteristik yang membedakannya dengan tahapan yang lain, dan hal itu berkaitan dengan respons anak terhadap bacaan. Tahap perkembangan intelektual yang dimaksud adalah sebagai berikut :

a. Tahap sensori-motor(*the sensory-motor period, 0-2 tahun*)

Tahap ini merupakan tahapan pertama dalam perkembangan kognitif anak. Tahap ini disebut sebagai tahap sensori-motor karena perkembangan terjadi berdasarkan informasi dari indera (*senses*) dan bodi (*motor*). Karakteristik utama dalam tahap ini adalah bahwa anak belajar lewat koordinasi persepsi indera dan aktivitas motor serta mengembangkan pemahaman sebab-akibat atau hubungan-hubungan berdasarkan sesuatu yang dapat diraih atau dapat berkontak langsung. Anak mulai dapat memahami hubungannya dengan orang lain, mengembangkan pemahaman objek secara permanen.

Dalam usia 1-2 tahun anak akan menyukai aktivitas atau permainan bunyi yang mengandung perulangan-perulangan yang ritmis. Anak menyukai bunyi-bunyian yang bersajak dan berirama. Permainan bunyi yang dimaksud dapat berupa nyanyian, kata-kata yang dinyanyikan, atau kata-kata biasa dalam perkataan yang tidak dilagukan. Permainan bunyi yang berwujud repetisi dan keritmisian merupakan dasar penting bagi bangunan sebuah sajak.

b. Tahap praoperasional (*the preoperational period*, 2-7 tahun)

Dalam tahap ini anak mulai dapat “mengoperasikan” sesuatu yang sudah mencerminkan aktivitas mental dan tidak lagi semata-mata bersifat fisik. Karakteristik dalam tahap ini antara lain adalah bahwa (i) anak mulai belajar mengaktualisasikan dirinya lewat bahasa, bermain, dan menggambar (corat-coret), (ii) jalan pikiran anak masih bersifat egosentris, menempatkan dirinya sebagai pusat dunia, yang didasarkan persepsi segera dan pengalaman langsung karena masih kesulitan menempatkan dirinya di antara orang lain, (iii) anak mempergunakan simbol dengan cara elementer yang pada awalnya lewat gerakan-gerakan tertentu dan kemudian lewat bahasa dalam pembicaraan, (iv) pada masa ini anak mengalami proses asimilasi dimana anak mengasimilasikan sesuatu yang didengar, dilihat, dan dirasakan dengan cara menerima ide-ide tersebut ke dalam suatu bentuk skema di dalam kognisinya.

Kemungkinan implikasi terhadap buku bacaan sastra yang sesuai dengan karakteristik pada tahap perkembangan intelektual tersebut adalah (i) buku-buku yang menampilkan gambar-gambar sederhana sebagai ilustrasi yang menarik, (ii) buku-buku bergambar yang memberikan kesempatan anak untuk memanipulasikannya, (iii) buku-buku yang memberikan kesempatan anak untuk mengenali objek-objek dan situasi tertentu yang bermakna baginya, dan (iv) buku-buku cerita yang menampilkan tokoh dan alur yang mencerminkan tingkah laku dan perasaan anak.

c. Tahap operasional konkret (*the concrete operational*, 7-11 tahun)

Pada tahap ini anak mulai dapat memahami logika secara stabil. Karakteristik anak pada tahap ini antara lain adalah (i) anak dapat membuat klasifikasi sederhana, mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat-sifat umum, misalnya klasifikasi warna, klasifikasi karakter tertentu, (ii) anak dapat membuat urutan sesuatu secara semestinya, menurut abjad, angka, besar-kecil, dan lain-lain, (iii) anak mulai dapat mengembangkan imajinasinya ke masa lalu dan masa depan, (iv) anak mulai dapat berpikir argumentatif dan memecahkan masalah sederhana.

Kemungkinan implikasi terhadap buku bacaan sastra yang sesuai dengan karakteristik pada tahap perkembangan intelektual tersebut adalah (i) buku-buku bacaan narasi atau ekplanasi yang mengandung urutan logis dari yang sederhana ke yang lebih kompleks, (ii) buku-buku bacaan yang menampilkan cerita yang sederhana, baik masalah yang dikisahkan, cara pengisahan, maupun jumlah tokoh yang dilibatkan, (iii) buku-buku bacaan yang menampilkan berbagai objek gambar secara bervariasi, (iv) buku-buku bacaan narasi yang menampilkan narator yang mengisahkan cerita, atau cerita yang dapat membawa anak untuk memproyeksikan dirinya ke waktu atau tempat lain.

d. Tahap operasi formal (*the formal operational*, 11 atau 12 tahun ke atas)

Pada tahap ini, tahap awal adolesen, anak sudah mampu berpikir abstrak. Karakteristik penting dalam tahap ini adalah (i) anak sudah mampu berpikir “secara ilmiah”, berpikir teoritis, berargumentasi dan menguji hipotesis yang mengutamakan

kemampuan berpikir, (ii) anak sudah mampu memecahkan masalah secara logis dengan melibatkan berbagai masalah yang terkait. Implikasi terhadap pemilihan buku bacaan sastra anak adalah (i) buku-buku bacaan cerita yang menampilkan masalah yang membawa anak untuk mencari dan menemukan hubungan sebab akibat serta implikasi terhadap karakter tokoh, (ii) buku-buku bacaan cerita yang menampilkan alur cerita ganda, alur cerita yang mengandung plot dan subplot, yang dapat membawa anak untuk memahami hubungan antarsubplot tersebut, serta yang menampilkan persoalan (atau konflik) dan karakter yang lebih kompleks.

Menurut Resmini (19 Mei 2017:1) anak usia SD pada jenjang kelas menengah dan akhir sebagai pembaca sastra telah mampu menghubungkan dunia pengalamannya dengan dunia rekaan yang tergambarkan dalam cerita. Hubungan interaktif antara pengalaman dengan pengetahuan kebahasaan merupakan kunci awal dalam memahami dan menikmati bacaan cerita anak-anak. Dalam usia anak-anak sekolah dasar pada dasarnya anak-anak menyukai aktifitas bermain, menonton kartun, membaca komik cerita yang ada banyak gambar yang menarik, dan sebagainya.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan intelektual anak diuraikan menjadi empat tahapan penting berdasarkan usia anak. Oleh karena itu pengajaran karya sastra kepada anak harus memperhatikan tahap perkembangan tersebut sesuai usia siswa. Untuk anak sekolah dasar kelas atas umumnya berusia antara 9-10 tahun sehingga mereka masuk kedalam tahap operasional konkret pada tahap tersebut anak sudah mampu untuk berpikir pada pemecahan masalah sederhana sehingga sangat cocok untuk diberikan karya sastra yang berhubungan dengan karya sastra yang membutuhkan pemikiran sederhana.

G. Gerakan Literasi Sekolah

Minat siswa dalam membaca perlu diperbaiki. Pemerintah juga ikut ambil bagian dalam hal tersebut. Salah satunya adalah upaya untuk melakukan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang diwujudkan melalui kegiatan wajib membaca 15 menit sebelum waktu pembelajaran dimulai. Selain itu, penggunaan buku cerita bergambar juga dapat menimbulkan rasa ketertarikan tersendiri bagi siswa untuk membacanya. Buku cerita bergambar (cergam) merupakan media yang unik dengan menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Cerita bergambar juga mampu menarik perhatian semua orang dari segala usia karena mudah dipahami. Buku cerita bergambar (cergam) dirancang untuk menarik perhatian agar siswa mau untuk membacanya. Menurut Nurgiyanto (2005:152) buku bergambar merupakan salah satu strategi dalam menarik perhatian anak dan pembaca pada umumnya. Buku bergambar menjadi daya tarik untuk semangat membaca buku. Ilustrasi yang disiratkan dalam bacaan memperjelas makna kata karena ilustrasi merupakan teks visual dengan maksud agar buku tampil menarik dan anak tertarik untuk membaca buku.

Dalam upaya menumbuhkan budi pekerti siswa, pemerintah melalui kemdikbud meluncurkan sebuah gerakan yang disebut Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Gerakan ini bertujuan agar siswa memiliki budaya membaca dan menulis sehingga tercipta pembelajaran sepanjang hayat. sebagaimana dituangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015. Salah satu kegiatan didalam gerakan tersebut adalah kegiatan 15 menit membaca buku nonpelajaran sebelum waktu belajar dimulai. Kegiatan ini dilaksanakan untuk menumbuhkan minat baca peserta didik

serta meningkatkan keterampilan membaca agar pengetahuan dapat dikuasai secara lebih baik (Dikdas.kemendikbud.go.id)

Pada Buku Saku Gerakan Literasi Sekolah (2015) dijelaskan pendidikan perlu menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajaran agar semua warganya tumbuh sebagai pembelajar sepanjang hayat. Oleh sebab itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengembangkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). GLS memperkuat gerakan penumbuhan budi pekerti sebagaimana dituangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 23 Tahun 2015. Kegiatan dalam GLS tersebut adalah kegiatan 15 menit membaca buku nonpelajaran sebelum waktu belajar dimulai. Kegiatan ini dilaksanakan untuk menumbuhkan minat baca peserta didik serta meningkatkan keterampilan membaca agar pengetahuan dapat dikuasai secara lebih baik. Materi baca berisi nilai-nilai budi pekerti, berupa kearifan local, nasional, dan global yang disampaikan sesuai tahap perkembangan peserta didik (Buku Saku Gerakan Literasi Sekolah: 2015).

Gerakan Literasi Sekolah ini diperlukan agar anak mulai terbiasa membaca baik di keluarga, masyarakat maupun di sekolah. Selain itu, berdasarkan hasil survei internasional (PIRLS 2011, PISA 2009 & 2012) yang dijelaskan dalam Buku Saku Gerakan Literasi Sekolah (2015) bahwa keterampilan membaca peserta didik di Indonesia menduduki peringkat bawah.

Menurut Buku Saku Gerakan Literasi Sekolah (2015) GLS memiliki tujuan khusus, yaitu (1) menumbuhkembangkan budaya literasi membaca dan menulis di sekolah, (2) meningkatkan kapasitas warga dan lingkungan sekolah agar literat, (3) menjadikan sekolah sebagai tamab belajar yang menyenangkan dan ramah anak agar warga sekolah mampu

mengelola pengetahuan, (4) menjaga keberlanjutan pembelajaran dengan menghadirkan beragam buku bacaan dan mewadahi berbagai strategi membaca.

Prinsip-prinsip GLS pada Buku Saku Gerakan Literasi Sekolah (2015) yaitu (a) sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik berdasarkan karakteristiknya, (b) dilaksanakan secara berimbang; menggunakan berbagai ragam teks dan memperhatikan kebutuhan peserta didik, (c) berlangsung secara terintegrasi dan holistic di semua area kurikulum, (d) kegiatan literasi dilakukan secara berkelanjutan, (e) melibatkan kecakapan berkomunikasi lisan, (f) mempertimbangkan keberagaman.

Tahap pelaksanaan GLS yaitu (1) penumbuhan minat baca melalui kegiatan 15 menit membaca, (2) meningkatkan kemampuan literasi melalui kegiatan menanggapi buku pengayaan, (3) meningkatkan kemampuan literasi di semua mata pelajaran: menggunakan buku pengayaan dan strategi membaca di semua mata pelajaran (Buku Saku Gerakan Literasi Sekolah: 2015).

Adapun tujuan khusus dari literasi sekolah (Dikdas.kemendikbud.go.id)

1. Menumbuhkembangkan budaya literasi membaca dan menulis siswa di sekolah
2. Meningkatkan kapasitas warga dan lingkungan sekolah agar literat
3. Menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan dan ramah anak agar warga sekolah mampu mengelola pengetahuan
4. Menjaga keberlanjutan pembelajaran dengan menghadirkan beragam buku bacaan dan mewadahi berbagai strategi membaca

Adapun prinsip – prinsip gerakan literasi sekolah (Dikdas. kemendikbud.go.id)

1. Sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik berdasarkan karakteristiknya
2. Dilaksanakan secara berimbang; menggunakan berbagai ragam teks dan memperhatikan kebutuhan peserta didik
3. Berlangsung secara terintegrasi dan holistik di semua area kurikulum
4. Kegiatan literasi dilakukan secara berkelanjutan
5. Melibatkan kecakapan berkomunikasi
6. Mempertimbangkan keberagaman

H. Membaca Menulis Permulaan

Membaca menulis permulaan (MMP) merupakan pengetahuan yang perlu dikuasai perancang buku anak. MMP memberikan variasi kegiatan atau permainan yang terdapat dalam buku yang menumbuhkan kemampuan anak dalam berbahasa. Ensiklopedia anak sangat memperhatikan MMP, sehingga ensiklopedia dapat menarik minat anak untuk membaca. Minat anak dapat meningkat karena buku menjadi intraktif.

Pembelajaran membaca menulis permulaan merupakan bagian dari bidang pengajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan membaca dan menulis tidak akan dapat dikuasai dengan baik jika siswa tidak mau mempelajarinya dengan sungguh-sungguh karena keterampilan tersebut sangat rumit dan unik. Pembelajaran membaca permulaan merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Seorang anak jika belum memiliki kemampuan membaca dengan baik, ia akan mengalami banyak kesulitan untuk mempelajari berbagai ilmu di

jenjang kelas selanjutnya. Selain kemampuan membaca, Heru Subrata (2009) mengungkapkan bahwa keterampilan menulis juga sangat dibutuhkan untuk menunjang terlaksananya proses studi. Keterampilan menulis akan membantu siswa dalam menyalin, mencatat, dan menyelesaikan tugas sekolah. Demikian juga untuk pembelajaran menulis, tanpa memiliki kemampuan menulis, siswa akan mengalami kesulitan dalam mencatat dan menyalin, dan menyelesaikan tugas sekolah.

Pembelajaran membaca yang diperoleh pada saat membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap pembelajaran membaca lanjut di jenjang kelas yang lebih tinggi. Pembelajaran membaca permulaan merupakan dasar untuk mempelajari berbagai bidang ilmu lain. Jika dasar tersebut tidak dikuasai dengan baik, siswa akan kesulitan untuk melanjutkan pembelajaran ke tahap yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pembelajaran membaca permulaan harus benar-benar mendapat perhatian yang lebih, baik dari guru, siswa, maupun orang tua. Sebab, jika dasar tersebut tidak kuat, pada tahap selanjutnya siswa akan mengalami kesulitan untuk mempelajari berbagai bidang ilmu lainnya. Begitu juga dengan pembelajaran menulis permulaan. Menulis merupakan salah satu pembelajaran bahasa yang bersifat produktif. Dengan keterampilan menulis, siswa dapat menghasilkan suatu karya yang berbentuk tulisan. Banyak hal yang terlibat pada saat seseorang melakukan kegiatan menulis, di antaranya adalah penulis dituntut untuk berpikir secara teratur dan logis, mampu mengungkapkan gagasan secara jelas, mampu menggunakan bahasa yang efektif, dan mampu menerapkan kaidah menulis. Sebelum dapat mencapai tingkat kemampuan menulis tersebut, maka siswa harus belajar dari awal dengan mengenal lambang-lambang bunyi. Mengingat pentingnya

kemampuan membaca dan menulis, maka dalam proses pembelajaran di sekolah guru hendaknya merencanakan segala sesuatunya, baik mengenai materi, metode, evaluasi, media, dan yang lainnya.

Keterampilan membaca dan menulis memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibandingkan dengan dua keterampilan berbahasa lainnya, yaitu menyimak dan berbicara. Mengajarkan kedua keterampilan tersebut tidak mudah dan sering dijumpai banyak kendala. Oleh karena itu, dalam pengajarannya guru harus pandai-pandai memilih strategi pembelajaran yang efektif dan efisien serta mampu melaksanakan strategi yang dipilihnya tersebut dengan baik agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan optimal. Guru memiliki pengaruh yang sangat besar dalam proses belajar mengajar. Kompetensi dan profesionalitas guru sangat menentukan kelangsungan proses belajar mengajar di kelas maupun efeknya di luar kelas. Guru harus pandai membawa siswanya kepada tujuan yang hendak dicapai (Akhmad Sudrajat : 2008). Nana Sudjana (1996: 24) mengungkapkan bahwa untuk mendapatkan prestasi belajar yang dikehendaki dalam kegiatan belajar mengajar, guru dapat memilih strategi yang sesuai dengan kondisi siswa kelas 1 SD. Kondisi siswa kelas 1 SD berbeda dengan kondisi di kelas yang lebih tinggi. Siswa kelas 1 SD sangat peka dan mengikuti segala hal yang diajarkan gurunya. Mereka menganggap guru sebagai idolanya. Guru bukan sebagai musuh yang ditakutinya. Apa yang diajarkan guru akan dicontoh pada proses belajarnya. Untuk itu, para guru harus dapat memberi contoh belajar yang mudah diikuti oleh siswa sehingga siswa mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Keberhasilan pembelajaran di kelas, terutama membaca dan menulis ditentukan oleh beberapa

faktor, antara lain: penerapan metode dan strategi, penggunaan media, situasi kelas, dan partisipasi siswa (Gani, 1988: 15). Selain itu, keberhasilan juga ditentukan dari faktor siswa, di antaranya tingkat kesiapan anak, perkembangan jiwa, sikap siswa dalam pembelajaran, dan latar belakang sosialnya. Untuk mencapai keberhasilan itu tidak jarang guru kurang menguasai teknik pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa.

Pengertian Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan

Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal. Pembelajaran membaca permulaan diberikan di kelas 1 dan 2. Tujuannya adalah agar siswa memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut (Akhadiyah dalam Heru Subrata, 2009). Pengajaran membaca permulaan diberikan di kelas 1 dan 2 sesuai dengan perkembangan jiwa anak. Pengajaran membaca permulaan di kelas 1 bertujuan agar terampil membaca. Di kelas 2, di samping agar anak terampil membaca, anak juga harus mengembangkan pengetahuan bahasa dan keterampilan membaca. Hal ini diperluka anak untuk menghadapi pelajaran berbahasa di kelas selanjutnya yang jumlah dan jenis pelajarannya semakin bertambah. Pembelajaran membaca permulaan merupakan tingkatan proses pembelajaran membaca untuk menguasai sistem tulisan sebagai representasi visual bahasa. Tingkatan ini sering disebut dengan tingkatan belajar membaca (*learning to read*).

Membaca lanjut merupakan tingkatan proses penguasaan membaca untuk memperoleh isi pesan yang terkandung dalam tulisan (Heru Subrata, 2009). Tingkatan ini disebut sebagai

membaca untuk belajar (reading to learn). Kedua tingkatan tersebut bersifat kontinum, artinya pada tingkatan membaca permulaan yang fokus kegiatannya penguasaan sistem tulisan, telah dimulai pula pembelajaran membaca lanjut dengan pemahaman walaupun terbatas. Demikian juga pada membaca lanjut menekankan pada pemahaman isi bacaan, masih perlu perbaikan dan penyempurnaan penguasaan teknik membaca permulaan. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Di SD, kemampuan menulis bagi anak ditekankan pada kegiatan menyalin, mencatat, dan mengerjakan tugas sekolah. Oleh karena itu, menulis harus diajarkan pada saat anak mulai masuk sekolah dasar (Heru Subrata, 2009). Proses belajar menulis membutuhkan rentang waktu yang panjang. Belajar menulis tidak dapat terlepas dari proses belajar berbicara dan membaca.

Proses ini dipelajari anak sejak lahir dengan mendengarkan bunyi-bunyi di sekelilingnya lambat laun anak mulai menirukan atau berbicara. Pada usia sekolah ini anak mulai menyadari bahwa bahasa yang biasanya digunakan dalam percakapan dapat dituangkan dalam bentuk tulisan. Membaca menulis permulaan dikenalkan kepada siswa pada saat siswa duduk di bangku kelas 1 dan 2 SD. Menulis permulaan meliputi menulis huruf, kata, dan kalimat sederhana. Tanda baca yang dipergunakan masih terbatas pada tanda titik (.), tanda koma (,), tanda tanya (?), dan tanda seru (!). Mulyono Abdurrahman (1999: 226) mengungkapkan bahwa pelajaran menulis mencakup menulis dengan tangan dan menulis ekspresif. Menulis dengan tangan disebut juga menulis permulaan karena menulis terkait dengan membaca maka pelajaran membaca dan menulis di kelas permulaan sekolah dasar sering disebut pelajaran membaca menulis permulaan; sedangkan yang

dimaksud dengan menulis ekspresif disebut juga mengarang atau komposisi. Kemampuan menulis merupakan salah satu jenis kemampuan yang bersifat produktif. Artinya, kemampuan menulis merupakan kemampuan yang menghasilkan tulisan. Menulis memerlukan kemampuan lain misalnya menggunakan bahasa yang komunikatif, berpikir logis, dan menerapkan kaidah yang benar. Oleh karena itu, untuk dapat menguasainya perlu proses yang panjang. Pada awal belajar yaitu ketika duduk di kelas 1 SD, siswa mulai dikenalkan dengan lambang-lambang bunyi. Permulaan pada pembelajaran menulis ini akan menjadi dasar bagi kemampuan selanjutnya. Apabila dasarnya baik maka diharapkan hasil pengembangan kemampuan menulisnya juga baik. Mengingat hal itu, kiranya pembelajaran menulis permulaan perlu diperhatikan secara sungguh-sungguh oleh guru secara memadai.

Agus Badrudin (2009) berpendapat bahwa dalam pembelajaran menulis permulaan tentu harus dimulai pada hal sangat sederhana. Menulis tentu hanya dengan beberapa kalimat sederhana bukan suatu karangan yang utuh. Mengajarkan menulis permulaan tentu saja selalu dilakukan dengan pembelajaran terpimpin. Beracuan dari teori-teori di atas, dapat diambil simpulan bahwa membaca menulis permulaan merupakan proses pembelajaran membaca dan menulis tingkat paling dasar dan paling awal bagi siswa pada pendidikan formal. Keterampilan tersebut diajarkan pada siswa sejak pertama atau awal masuk pendidikan dasar, yaitu di kelas 1 dan 2 SD. Keterampilan membaca menulis permulaan merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa karena keterampilan tersebut merupakan landasan untuk mempelajari berbagai bidang ilmu yang lain. Mengingat pentingnya keterampilan tersebut, maka membaca menulis

permulaan harus diajarkan pada saat anak mulai masuk sekolah dasar.

Pembelajaran Istilah pembelajaran memiliki makna yang berbeda dengan istilah pengajaran. Brown H. Douglas (2000: 7) mengemukakan bahwa pembelajaran (learning) adalah pemerolehan pengetahuan tentang suatu hal atau keterampilan melalui belajar pengalaman, sedangkan pengajaran (teaching) adalah upaya untuk membantu seseorang untuk belajar dan bagaimana melakukan sesuatu, memberikan pengajaran, membantu dalam menyelesaikan sesuatu, memberi pengetahuan, dan membuat seseorang menjadi mengerti. Pembelajaran berasal dari kata “belajar” mendapat imbuhan pe-an.

Kata belajar berarti suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Imbuhan pe-an dapat berarti proses atau hal. Jadi, pembelajaran berarti proses membelajarkan siswa (Slameto, 2003: 2). Suparno (1997: 64) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses merekonstruksi pengetahuan dari abstraksi pengalaman baik yang bersifat alami maupun yang bersifat manusiawi. Terkait dengan konsep tersebut, Gino dkk (2000: 32) memberi definisi bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dan disengaja oleh guru untuk membuat siswa belajar dengan jalan mengaktifkan faktor intern dan faktor ekstern dalam kegiatan belajar mengajar.

Wina Sanjaya (2008: 216) berpendapat bahwa istilah pembelajaran menunjukkan pada usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru. Di sini, jelas proses pembelajaran yang dilakukan siswa tidak mungkin terjadi tanpa perlakuan guru, yang membedakan hanya ter-

letak pada peranannya saja. Sementara itu, Mulyasa (2003: 100) menjelaskan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari dalam diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungannya. Tugas guru yang paling utama dalam pembelajaran adalah mengkondisikan lingkungan sekolah atau kelas agar kondusif untuk menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Sejalan dengan pendapat Mulyasa di atas, Wina Sanjaya (2008: 198) mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru memegang peranan yang sangat penting. Peran guru, apalagi untuk siswa pada siswa usia pendidikan dasar, tidak mungkin dapat digantikan oleh perangkat lain, seperti televisi, radio, komputer, dan lain sebagainya. Sebab, siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa. Di dalam proses pembelajaran, guru bukanlah hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya, akan tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran. Dengan demikian, efektivitas proses pembelajaran terletak di pundak guru. Oleh karenanya, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru.

Selain guru, Dunkin (dalam Wina Sanjaya, 2008: 199) menambahkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran juga bisa dilihat dari aspek siswa. Aspek ini meliputi aspek latar belakang siswa yang menurut Dunkin disebut *pupil formative experiences* serta faktor sifat yang dimiliki siswa (*pupil properties*). Guru tidak boleh mengabaikan

faktor siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan siswa merupakan subjek pembelajaran. Keikutsertaan dan keaktifan siswa untuk terlibat secara maksimal dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Kegiatan diskusi antarkelompok yang dilanjutkan dengan kegiatan menulis laporan dan melaporkannya di depan kelas tidak dapat berjalan dengan lancar apabila siswa pasif, atau sebagian siswa pasif dan sebagian lagi mendominasi kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung (Wahyu Sukartiningsih dalam Jurnal Riset, 1997: 28).

Dian Sukmara (2003:65) juga mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat enam ciri, yaitu:

- 1) Memiliki tujuan,
- 2) Terdapat prosedur yang direncanakan,
- 3) Guru berperan sebagai pembimbing,
- 4) Terdapat aktivitas siswa,
- 5) Membutuhkan adanya kedisiplinan, dan
- 6) Adanya batasan waktu untuk menentukan pencapaian tujuan.

Bertolak dari uraian di atas, dapat diperoleh simpulan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan dengan sadar dan disengaja oleh guru untuk membuat peserta didik belajar dengan harapan terjadinya perubahan perilaku ke arah yang baik. Di dalam pembelajaran tersebut terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran tersebut, di antaranya adalah faktor guru, siswa, sarana dan prasarana, dan lingkungan. Selain itu, proses pembelajaran harus diarahkan agar siswa mampu mengatasi setiap tantangan dan rintangan dalam kehidupan yang cepat berubah.

Membaca Menulis Permulaan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran membaca permulaan diberikan di kelas 1 dan 2. Tujuannya adalah agar siswa memiliki kemampuan, memahami, dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut (Akhadijah dalam Heru Subrata, 2009). Pembelajaran membaca permulaan merupakan tingkatan proses pembelajaran membaca untuk menguasai sistem tulisan sebagai representasi visual bahasa. Tingkatan ini sering disebut dengan tingkatan belajar membaca (*learning to read*). Membaca lanjut merupakan tingkatan proses penguasaan membaca untuk memperoleh isi pesan yang terkandung dalam tulisan. Tingkatan ini disebut sebagai membaca untuk belajar (*reading to learn*). Kedua tingkatan tersebut bersifat kontinum, artinya pada tingkatan membaca permulaan yang fokus kegiatannya penguasaan sistem tulisan, telah dimulai pula pembelajaran membaca lanjut dengan pemahaman walaupun terbatas. Demikian juga pada membaca lanjut menekankan pada pemahaman isi bacaan, masih perlu perbaikan dan penyempurnaan penguasaan teknik membaca permulaan (Syafii'ie, dalam Heru Subrata, 2009).

Pembelajaran membaca permulaan merupakan pengajaran yang menekankan pada pengenalan simbol bahasa huruf yaitu pengenalan kata. Metode yang banyak digunakan di Indonesia terkenal dengan metode SAS (Struktural-Analitik-Sintetik). Melalui metode SAS, anak lebih dulu diperkenalkan pada unit bahasa terkecil atau kalimat. Kalimat itu dirinci menjadi kata-kata kemudian dipisah lagi menjadi suku kata-suku kata dan selanjutnya menjadi huruf. Dari huruf-huruf itu disintesis kembali menjadi suku kata, kata, dan berakhir

menjadi kalimat (dalam Heru Subrata, 2009). Membaca merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh semua anak karena melalui membaca anak dapat belajar banyak tentang berbagai bidang. Oleh karena itu, membaca merupakan keterampilan yang harus diajarkan sejak anak masuk sekolah dasar. Apabila anak mengalami kesulitan beajara membaca, maka kesulitan tersebut harus segera diatasi. Kemampuan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut. Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya, maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, sebab jika dasar itu tidak kuat, pada tahap selanjutnya siswa akan mengalami kesulitan. Oleh sebab itu, bagaimanapun guru, khususnya guru kelas satu, hendaknya berusaha dengan sungguh-sungguh agar dapat memberika dasar kemampuan membaca yang memadai kepada siswa.

Pembelajaran membaca permulaan memang benar-benar mempunyai peranan penting. Selain manfaat yang telah disebutkan di atas, melalui pembelajaran membaca guru dapat berbuat banyak dalam proses pembelajaran agar lebih bermakna dengan memilih wacana yang berkaitan dengan kehidupan siswa. Dengan mengaitkan antara materi pelajaran dengan kahidupan nyata, membantu anak untuk dapat mengembangkan kemampuan bernalar dan meningkatkan kreativitas siswa. Seperti diungkapkan Sabarti Akhadiah (dalam Darmiyati Zuchdi dan Budiasih, 2001: 57) bahwa melalui pembelajaran membaca guru dapat berbuat apa saja dalam proses pengindonesiaan anak Indonesia, serta guru dapat mengembangkan nilai-nilai moral, kemampuan bernalar, dan kreativitas anak didik. Keterampilan menulis permulaan

merupakan keterampilan yang harus dikuasai siswa sekolah dasar sejak dini karena keterampilan menulis permulaan merupakan keterampilan yang sangat mendasar bagi siswa SD.

Menulis permulaan merupakan keterampilan menulis yang diajarkan pada kelas rendah, yakni kelas 1 dan 2 SD sebagai pembelajaran menulis. Pengetahuan dan kemampuan yang diperoleh siswa pada pembelajaran menulis pada tingkat dasar. Permulaan tersebut akan menjadi dasar dalam peningkatan dan pengembangan kemampuan siswa pada jenjang selanjutnya. Apabila pembelajaran menulis permulaan yang dikatakan sebagai acuan dasar tersebut baik dan kuat, diharapkan hasil pengembangan keterampilan menulis sampai tingkat selanjutnya akan menjadi baik pula. Agar tujuan menulis dapat tercapai dengan baik, diperlukan latihan yang memadai dan secara terus-menerus. Selain itu, anak pun harus dibekali dengan pengetahuan dan pengalaman yang akan ditulisnya karena pada hakikatnya menulis adalah menuangkan sesuatu yang telah ada dalam pikirannya. Namun demikian, hal yang tidak dapat diabaikan dalam pengajaran mengarang di SD adalah siswa harus mempunyai modal pengetahuan yang cukup tentang ejaan, kosakata, dan pengetahuan tentang mengarang itu sendiri. Untuk mencapai tujuan pembelajaran menulis seperti yang diungkapkan di muka, pembelajaran menulis di SD harus dimulai dari tahap yang paling sederhana lalu pada hal yang sederhana ke yang biasa hingga pada yang paling sukar. Tentu saja hal ini perlu melalui tahapan sesuai dengan tingkat pemikiran siswa. Oleh karena itu, di SD pembelajaran menulis dibagi atas dua tahap, yaitu menulis permulaan dan menulis lanjut.

Menulis permulaan ditujukan kepada siswa kelas rendah yakni kelas satu hingga kelas tiga, sedangkan kelas empat

hingga kelas enam diberi pembelajaran menulis lanjutan. Keterampilan menulis pada dasarnya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan banyak berlatih karena keterampilan menulis mencakup penggunaan sejumlah unsur yang kompleks secara serempak. Untuk mengetahui sampai di mana hasil menulis yang dicapai, perlu dilakukan tes menulis kepada siswa. Metode pembelajaran menulis hendaknya memperhatikan bahwa bahasa itu merupakan satu keutuhan sesuai dengan fungsinya. Oleh karena itu, pembelajaran menulis dapat dilakukan secara terpadu dengan kegiatan membaca, mendengarkan, dan berbicara. Misalnya, pada metode inkuiri, waktu diskusi berlangsung ada siswa yang bertugas mencatat semua keputusan diskusi. Pada diri pencatat terdapat keterpaduan antara kegiatan menyimak dan menulis. Agus Badrudin (2009) mengungkapkan bahwa kegiatan itu sebenarnya tidak hanya berlaku pada pencatat, tetapi juga berlaku pada semua peserta diskusi. Hasil catatan itu dirangkum menjadi laporan diskusi. Dengan demikian, kegiatan diskusi yang disertai laporan tertulis akan melatih siswa terampil mendengarkan dan menulis. Melalui kegiatan itu siswa sekaligus mengenal perbedaan ragam bahasa lisan dan ragam bahasa tulis karena dalam penyusunan laporan tertulis bahasa yang digunakan berbeda dari apa yang didengar dalam diskusi yang menggunakan ragam bahasa lisan.

Bertolak dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran membaca menulis permulaan merupakan salah satu kegiatan pokok yang harus dilaksanakan atau diberikan kepada siswa sekolah dasar khususnya kelas satu karena membaca menulis permulaan merupakan keterampilan yang menjadi dasar untuk mempelajari keterampilan membaca menulis lanjut. Keterampilan membaca menulis

permulaan merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sulit dipelajari dan membutuhkan waktu yang tidak cepat. Oleh karena itu, dalam proses pembelajarannya guru sering mengalami hambatan atau kesulitan. Untuk itu, guru harus memiliki kemampuan yang memadai dalam menentukan dan menerapkan metode atau strategi pembelajaran yang tepat untuk mengajarkan membaca menulis permulaan. Dengan demikian, diharapkan siswa akan senang dan cepat menguasai keterampilan membaca menulis permulaan.

Motode Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan

Saat menyusun RPP, guru dapat menuangkan ide-ide kreatifnya agar pembelajaran betul-betul berjalan sesuai rencana dan efektif serta efisien. Siswa sebagai subjek matter harus benar-benar diberdayakan dalam pembelajaran. Guru harus bisa menentukan metode yang tepat dan cocok dengan materi yang akan diajarkan dan juga memperhatikan kondisi siswa. Pemilihan dan penerapan metode pembelajaran membutuhkan kepiawaian guru agar dapat mendukung tercapainya pembelajaran yang telah ditetapkan.

Guru merupakan faktor yang penting dalam proses pemudahan belajar bahasa. Oleh karena itu, akhir-akhir ini guru disebut “pemudah” atau “fasilitator”. Dalam usaha pemudahan ini guru memerlukan cara-cara (metode) tertentu. Guru yang baik, pada umumnya, selalu berusaha untuk menggunakan metode mengajar yang paling efektif, dan memakai alat/media yang terbaik (Sri Utari Subyakto-Nababan, 2003: 5). Solehan, Ahmad, dan Budiasih (1998: 13) menjelaskan bahwa metode adalah prosedur atau teknik yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan yang meliputi bahan, urutan bahan, penyajian bahan, dan pengulangan bahan.

Wina Sanjaya (2008: 175) menjelaskan bahwa strategi adalah rancangan serangkaian kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu; sedangkan metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi. Strategi dan metode pembelajaran harus dirancang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Selain itu, Wina Sanjaya (2008: 175) juga menambahkan bahwa satu hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan strategi dan metode pembelajaran adalah bahwa strategi dan metode itu harus dapat mendorong siswa untuk beraktivitas sesuai dengan gaya belajarnya. Sejumlah prinsip seperti dijelaskan dalam PP No. 19 Tahun 2005 adalah bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memberikan ruang yang cukup bagi pengembangan prakarsa, kreativitas sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Metode pembelajaran menulis hendaknya memperhatikan bahwa bahasa itu merupakan satu keutuhan sesuai dengan fungsinya. Oleh karena itu, pembelajaran menulis dapat dilakukan secara terpadu dengan kegiatan membaca, mendengarkan, dan berbicara. Misalnya, pada metode inkuiri, waktu diskusi berlangsung ada siswa yang bertugas mencatat semua keputusan diskusi. Pada diri pencatat terdapat keterpaduan antara kegiatan menyimak dan menulis (Agus Badrudin, 2009). Guru bisa memilih beberapa metode untuk diterapkan dalam pembelajaran membaca menulis permulaan. Metode-metode tersebut di antaranya adalah metode eja, metode kata lembaga, metode global, dan metode SAS.

a. Metode Eja

Djauzak (dalam Wiwin: 2006) mengemukakan bahwa metode eja didasarkan pada pendekatan harfiah, artinya belajar membaca dan menulis dimulai dari huruf-huruf yang dirangkakan menjadi suku kata. Oleh karena itu, pengajaran dimulai dari pengenalan huruf-huruf. Demikian halnya dengan pengajaran menulis, di mulai dari huruf lepas, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menulis huruf lepas,
- 2) Merangkakan huruf lepas menjadi suku kata,
- 3) Merangkakan suku kata menjadi kata, dan
- 4) Menyusun kata menjadi kalimat.

b. Metode kata lembaga

Selain metode eja, Djauzak (dalam Wiwin Puji Astutik: 2006) juga menyebutkan metode kedua yang dapat diterapkan dalam pembelajaran membaca menulis permulaan yaitu metode kata lembaga. Dalam metode ini, langkah-langkah mengajar dimulai dari mengenalkan kata, dilanjutkan dengan merangkakan kata antar suku kata, kemudian menguraikan suku kata atas huruf-hurufnya, dan diakhiri dengan menggabungkan huruf menjadi kata.

c. Metode Global

Metode global memulai pengajaran membaca dan menulis permulaan dengan membaca kalimat secara utuh yang ada di bawah gambar. Menguraikan kalimat dengan kata-kata, menguraikan kata-kata menjadi suku kata (dikemukakan oleh Djauzak dalam Wiwin Puji Astutik, 2006). Purwanto (dalam Tarmidzi Ramadhan, 2009) berpendapat metode global adalah metode yang melihat segala sesuatu sebagai

keseluruhan. Penemu metode ini ialah seorang ahli ilmu jiwa dan ahli pendidikan bangsa Belgia yang bernama Decroly. Selanjutnya, Depdiknas (dalam Tarmidzi Ramadhan, 2009) mendefinisikan bahwa metode global adalah cara belajar membaca kalimat secara utuh.

Metode global ini didasarkan pada pendekatan kalimat. Caranya ialah guru mengajarkan membaca dan menulis dengan menampilkan kalimat di bawah gambar. Metode global dapat juga diterapkan dengan kalimat tanpa bantuan gambar. Selanjutnya, siswa menguraikan kalimat menjadi kata, menguraikan kata menjadi suku kata, dan menguraikan suku kata menjadi huruf. Endang Puspita (2009) berpendapat bahwa cara menerapkan metode global ialah guru mengajarkan membaca dan menulis dengan menampilkan kalimat di bawah gambar. Metode global dapat juga diterapkan dengan kalimat tanpa bantuan gambar. Selanjutnya, siswa menguraikan kalimat menjadi kata, menguraikan kata menjadi suku kata, dan menguraikan suku kata menjadi huruf.

d. Metode SAS

Supriyadi (1992: 182) mengemukakan pengertian metode SAS adalah suatu metode yang menampilkan struktur kalimat secara utuh dahulu lalu dianalisis dan dikembalikan pada bentuk semula. Metode SAS menurut (Djauzak dalam Wiwin Puji Astutik, 2006) adalah suatu pembelajaran menulis permulaan yang didasarkan atas pendekatan cerita yakni cara memulai mengajar menulis dan membaca dengan menampilkan cerita yang diambil dari dialog siswa dan guru atau siswa dengan siswa. Teknik pelaksanaan pembelajaran metode SAS yakni keterampilan menulis kartu huruf, kartu suku kata, kartu kata dan kartu kalimat, sementara sebagian siswa

mencari huruf, suku kata dan kata, guru dan sebagian siswa menempel kata-kata yang tersusun sehingga menjadi kalimat yang berarti. Beracuan dari teori-teori para ahli tentang metode pembelajaran untuk membaca dan menulis permulaan, metode yang sesuai dengan pembelajaran membaca dan menulis permulaan di Indonesia adalah metode SAS.

Metode SAS didasarkan pada asumsi bahwa pengalaman awal mulai dari keseluruhan dan kemudian ke bagian-bagian. Anak diajak untuk memecahkan kode tulisan kalimat pendek sebagai unit bahasa yang utuh. Selanjutnya diajak menganalisis menjadi kata, kata menjadi suku, dan suku kata menjadi huruf. Kemudian mensintesa kembali dari huruf menjadi suku kata, suku kata menjadi kata, dan kata menjadi kalimat (Mulyono Abdurrahman, 1999: 216).

Media Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan

Wina Sanjaya (2008: 175) menjelaskan bahwa media dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Penentuan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kondisi lingkungan. Suatu media yang digunakan tidak mungkin cocok untuk semua siswa. Heinich (dalam I Wayan Santyasa, 2007: 2) mengemukakan bahwa kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Sejalan dengan itu, Criticos juga menjelaskan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Bertolak dari definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk merangsang minat dan motivasi siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Terutama jika hal itu dikaitkan dengan usia anak SD yang memang masih dalam masa usia bermain, maka media yang berkaitan dengan kegiatan permainan sangat dibutuhkan (Wahyu Sukartiningsih dalam Jurnal Riset, 1997: 21).

Penggunaan suatu media dalam pelaksanaan pembelajaran, bagaimanapun akan membantu kelancaran, efektivitas, dan efisiensi pencapaian tujuan. Bahan pelajaran yang dimanipulasikan dalam bentuk media pengajaran yang menjadikan si anak seolah-olah bermain, asyik dan bekerja dengan suatu media itu akan lebih menyenangkan mereka, dan sudah tentu pengajaran lebih bermakna (*meaningful*) (Suyatinah dalam Jurnal Kependidikan, 2006: 249). Media dalam kegiatan belajar mengajar pada dasarnya digunakan untuk membantu siswa mempelajari objek, suara, proses, peristiwa atau lingkungan yang sulit dihadirkan ke dalam kelas. Dengan menggunakan media, pengajaran yang berhubungan dengan objek, suara, proses, peristiwa atau lingkungan seperti tersebut di atas akan terasa lebih bermakna bagi siswa.

Dengan demikian, semenjak awal siswa diharapkan dapat memperoleh persepsi yang tepat yang kemudian akan mempengaruhi pemahamannya tentang pelajaran yang di-

berikan (Basuki Wibawa dan Farida Mukti, 2001: 19). Agar pemanfaatan media dapat banyak membantu guru, pilihannya harus memperhatikan:

- a. Kesesuaian media pengajaran dengan tujuan yang ingin dicapai;
- b. Kesesuaian karakteristik media dengan karakteristik pelajaran;
- c. Kecanggihan media pengajaran dibandingkan dengan tingkat perkembangan siswa;
- d. Kesesuaian media pengajaran dengan minat, kemampuan, dan wawasan anak;
- e. Kesesuaian karakteristik media dengan latar belakang sosial budaya;
- f. Kemudahan memperoleh dan menggunakan media pengajaran di sekolah; dan
- g. Kualitas teknis media pengajaran yang membuat pelajaran yang disajikan menjadi lebih mudah dicerna siswa (Basuki dan Farida, 2001: 20).

Pembelajaran membaca menulis permulaan tentu saja memerlukan media yang dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar. Untuk mempermudah pemahaman siswa dalam bermain kata-kata, perlu adanya media. Media yang dianggap paling cocok untuk siswa dalam menyusun kalimat/kata menggunakan kartu huruf/kartu kata. Selain itu, juga diperlukan gambar-gambar benda yang dapat membantu daya pikir anak dalam membaca dengan melihat pada gambar. Hal ini mengacu pada teori skema dan latar belakang pengetahuan (Skema Theory and Background Knowledge) dalam pembelajaran membaca yang dikemukakan H. Douglas Brown dalam kutipan berikut ini : *“Research has shown*

that reading is only incidentally visual. More information is contributed by the reader than by the print on the page. That is, readers understand what they read because they are able to take the stimulus beyond its graphic representation and assign it membership to an appropriate group of concept already stored in their memories...”(Brown, 2000: 299)

Kutipan di atas dapat diartikan bahwa hanya sebagian kecil saja kegiatan membaca itu bersifat visual, selebihnya adalah karena sumbangan pembaca yang mampu menghubungkan antara bentuk grafis dengan konsep yang sudah ada dalam memorinya. Siswa akan berusaha menerima konsep tentang tulisan yang dibaca dengan melihat gambar di samping tulisan dengan cara menghubungkan dengan pengetahuan dan pengalaman. Selain itu, dengan permainan kartu huruf siswa dapat menemukan katakata baru yang lain.

Guru dapat memberikan penilaian yang otentik dari kegiatan ini. Hal-hal yang telah dikuasai siswa tampak dalam proses maupun hasil belajar. Kesemuanya itu merupakan ciri-ciri pembelajaran. Andayani, Martono, dan Atikah (2009: 43) mengatakan bahwa pemilihan media ditentukan berdasarkan pada kebutuhan guru. Media pembelajaran yang digunakan meliputi media pandang berbentuk gambar, media dengar berbentuk rekaman, dan media audiovisual berbentuk VCD.

Media pandang berbentuk gambar terdiri atas gambar tematik dan mnemonik (gambar benda atau peristiwa bertema). Penggunaan media gambar tematik dan mnemonik dapat membantu murid mendapatkan inspirasi sehingga dapat mencapai indikator-indikator yang telah dirumuskan dalam silabus. Media dengar berbentuk rekaman bisa berupa rekaman cerita. Media rekaman ini dapat digunakan dalam pembelajaran model dikte atau menulis cerita sederhana.

Andayani, Martono, dan Atikah (2009: 44) mengungkapkan bahwa model atau contoh menulis cerita dari rekaman dapat mengatasi masalah apabila guru tidak dapat memberikan contoh dalam menyajikan cerita secara sempurna.

Berdasarkan pendapat para guru, (dalam Andayani, Martono, dan Atikah 2009: 44), rekaman cerita rakyat dan cerita-cerita anak atau dongeng dapat menarik perhatian murid dan menumbuhkan minat murid terhadap menulis permulaan pada anak. Di samping itu, Andayani, Martono, dan Atikah (2009: 44) menambahkan media lain yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca menulis permulaan adalah media audiovisual berbentuk VCD. Media ini mempunyai kegunaan yang hampir mirip dengan rekaman cerita rakyat atau dongeng. Namun demikian, karena media ini bersifat pandang dan dengar, memunculkan gambar sekaligus suara, maka mempunyai kegunaan dalam membina daya ekspresi, dan kreasi pada murid.

Peran Guru dalam Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan

Guru merupakan figur sentral dalam dunia pendidikan. Artinya, guru adalah pelaksana pendidikan yang langsung berhadapan dengan peserta didik. Pentingnya guru dalam sistem pendidikan ditunjukkan oleh peranannya sebagai pihak yang harus mengorganisasi elemen-elemen lain seperti sistem kurikulum, sistem penyajian bahan pelajaran, sistem administrasi, dan sistem penyajian evaluasi (Sudiarto dalam Sarwiji Suwandi, 2006: 49). Mulyani Sumantri dan Johar Permana (2001: 1) mengungkapkan bahwa tugas utama seorang guru adalah untuk mengembangkan strategi belajar mengajar yang efektif agar tujuan pendidikan dapat terwujud.

Pengembangan strategi ini merupakan upaya untuk menciptakan keadaan yang dapat mempengaruhi kehidupan peserta didik sehingga mereka dapat belajar dengan menyenangkan dan dapat meraih prestasi belajar secara memuaskan. Oleh karena itu, melaksanakan kegiatan belajar mengajar merupakan pekerjaan kompleks dan menuntut kesungguhan guru. Di samping itu, hal lain yang penting dilakukan oleh guru SD adalah penerapan pendekatan pengajaran yang berorientasi pada perkembangan anak. Mulyani Sumantri dan Johar Permana (2001: 8) mengungkapkan bahwa dengan memahami dimensi umur peserta didik, guru dalam menyelenggarakan pengajarannya itu tidak akan pernah bisa mengabaikan aspek perkembangan peserta didik. Pemahaman tentang keunikan perkembangan peserta didik dalam rentang waktu (umur) tersebut selayaknya menjadi acuan atau dasar filosofis setiap pelayanan program pengajaran yang disediakan guru. Guru sepatutnya mampu mempersiapkan dan menyediakan lingkungan belajar dan pengalaman belajar yang benar-benar “appropriate” (layak, pantas, cocok, padan atau tepat). Selain perkembangan anak, guru juga harus memperhatikan segala perbedaan dan keunikan yang ada dalam diri masing-masing anak didiknya.

Mulyani Sumantri dan Johar Permana (2001: 8) juga menambahkan bahwa dengan memahami dimensi individual (anak) guru dalam menyelenggarakan pengajaran tidak akan bisa mengabaikan keunikan peserta didik. Masing-masing anak memiliki sifat yang khas khas atau utuh baik dari segi pola, waktu perkembangan, kepribadiannya, gaya bahasanya, dan dari segi latar belakang keluarga. Keunikan tersebut memperlihatkan adanya perbedaan dalam setiap individu dan mengakibatkan tidak diperbolehkannya perlakuan yang

“mempersamakan” atau “ menyamaratakan” dari guru. Pemahaman atas perkembangan peserta didik sekaligus dengan keunikannya akan sangat dibutuhkan guru dalam mengidentifikasi rentang perilaku yang cocok sebagai tujuan yang dapat dicapai dalam pengajaran, kegiatan dan pengalaman belajar yang telah diciptakan, dan bahan pengajaran yang padan bagi kelompok usia tertentu, serta sistem evaluasi yang hendak digunakan (Mulyani Sumantri dan Johar Permana, 2001: 9).

Selain itu, Masnur Muslich (2007: 71) juga mengatakan bahwa kemampuan siswa dalam satu kelas tentu beragam, ada yang pandai, sedang, dan ada pula yang kurang. Sehubungan dengan keragaman kemampuan tersebut, guru perlu mengatur secara cermat, kapan siswa harus bekerja secara perorangan, secara berpasangan, secara berkelompok, dan secara klasikal. Selanjutnya dikatakan oleh Mulyasa (2003: 37-44) bahwa peran guru dalam pembelajaran meliputi:

- a. Guru sebagai pendidik,
- b. Guru sebagai pengajar,
- c. Guru sebagai pembimbing,
- d. Guru sebagai pelatih,
- e. Guru sebagai penasihat, dan
- f. Guru sebagai pembaharu atau inovator.

Guru tidak hanya mengajar tetapi juga membuat kurikulum kelas. Guru bukan berperan sebagai pawang atau instruktur tetapi menjadi orang tua, kakak, dan teman bagi anak. Guru mempunyai peranan penting dalam pendampingan ini (Dedy Pradipto, 2007: 93) Peranan guru sangat kompleks tidak hanya terbatas pada penyampaian materi saja. Selain memiliki peranan penting dalam pembelajaran di sekolah,

guru juga memiliki peranan penting di dalam kehidupan bermasyarakat. Hampir tanpa kecuali, guru merupakan satu di antara pembentuk utama calon warga masyarakat (Amirul Hadi dkk, 1: 2003). Suyatinah (dalam Jurnal Kependidikan, 2006: 244) berpendapat bahwa guru dituntut untuk mampu membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan membaca. Tugas guru SD adalah menggabungkan dasar-dasar kemampuan membaca yang diperlukan agar dapat mengikuti studi lanjut. Oleh karena itu, seyogyanya guru menguasai dengan baik mengenai cara mengembangkan kemampuan tersebut pada siswa. Grosjean (dalam penelitian Andayani, Martono, dan Budiasih, 2009: 60) mengatakan bahwa interaksi yang baik dalam pembelajaran berhubungan dengan bagaimana seorang guru melakukan suatu kegiatan. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang melibatkan aktivitas jasmani dan rohani murid dalam rangka memperoleh pengetahuan. Senada dengan pendapat Grosjean di atas, ada hakikat interaksi pembelajaran yang sebenarnya harus selalu melekat dalam benak guru. Hakikat interaksi pembelajaran adalah kegiatan yang dapat menciptakan respon-respon positif dari murid terhadap pesan yang disampaikan guru dalam pembelajarannya itu. Respon itu dapat muncul apabila guru mengadakan variasi dalam interaksi tersebut (Teo Kok Seong dalam penelitian Andayani, Martono, dan Budiasih, 2009: 61).

Joyce & Weill (dalam penelitian Andayani, Martono, dan Budiasih, 2009: 62) menyatakan bahwa peranan guru dalam interaksi pada saat prosedur berlangsung meliputi hal, yaitu:

- a. Guru sebagai demonstrator, guru hendaknya senantiasa menguasai bahan atau materi pelajaran yang akan diajarkan senantiasa mengembangkannya dalam arti meningkatkan kemampuannya dalam hal ilmu

yang dimilikinya karena hal ini sangat menentukan hasil belajar yang dicapai siswa;

- b. Guru sebagai pengelola kelas, maksudnya dalam peranannya sebagai pengelola kelas, guru hendaknya mampu mengelola kelas sebagai lingkungan belajar serta merupakan aspek dari lingkungan sekolah yang perlu diatur dan diawasi agar kegiatan-kegiatan belajar terarah pada tujuan-tujuan pendidikan;
- c. Guru sebagai mediator, guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan karena media pendidikan merupakan alat komunikasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif.

Berkaitan dengan pembelajaran membaca menulis permulaan, guru dituntut untuk dapat melaksanakan perannya dengan baik agar tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai dengan baik. Agar pelaksanaan pembelajaran dapat terarah, tentu saja guru harus merencanakan pembelajaran, metode, media, dan alat evaluasi yang digunakan.

I. Model Pembelajaran Berbasis Permainan

Pembelajaran berbasis permainan sesungguhnya telah ada dari zaman dahulu. Permainan mampu menarik minat anak ke dalam materi pembelajaran. Pada dasarnya semua orang menyenangi permainan. Kesukaan terhadap permainan karena di dalamnya terdapat unsur rekreasi dan tantangan sehingga dapat menghilangkan stress. Anak-anak dengan dunia mereka tidak akan pernah lepas dengan bermain. Bermain merupakan cara anak-anak untuk belajar tentang 'dunia'. Mereka menemukan pengalaman-pengalaman yang berharga dalam kehidupan melalui bermain. Melalui proses

bermainlah sebagian besar keterampilan dan kemampuan yang dimiliki anak terlatih. Oleh karena itu, guru seharusnya dapat merancang pembelajaran di kelas dalam bentuk permainan. Melalui permainan diharapkan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dapat berlangsung dengan aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Pembelajaran berbasis permainan adalah permainan yang didesain khusus untuk pembelajaran. Desain permainan tersebut mengkaitkan materi, konsep-konsep, memahami suatu peristiwa, dan keterampilan yang seharusnya dimiliki seorang anak sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Banyak manfaat yang dapat diambil dari pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak.

Aspek kognitif anak dapat terlatih seiring materi yang ada dalam permainan. Guru harus kreatif agar materi-materi atau kompetensi yang diharapkan dapat dimasukkan dalam permainan. Aspek kognitif secara alami akan mudah dipelajari anak, pengalaman yang mereka dapatkan akan semakin memperkuat pengetahuan. Hal ini dikarenakan proses belajar yang menyenangkan dan berkesan. Anak akan merekan lebih dalam pengetahuan yang mereka dapatkan dari proses bermain.

Dalam aspek psikomotor permainan dapat meningkatkan kemampuan motorik peserta didik, baik motorik kasar maupun motorik halus. Selain itu permainan juga dapat meningkatkan kepekaan dari masing-masing panca indera yang dimiliki anak. Pada aspek afektif, permainan dapat meningkatkan karakter peserta didik. Melalui bermain peserta didik dapat melatih berkomunikasi, kerjasama, tanggungjawab, sportifitas dan

lain-lain. Bermain juga merupakan sarana bagi peserta didik untuk berekspresi diri. Misalnya, disaat mereka bermain peran sebagai ibu yang sedang menggendong boneka, mereka begitu menghayati peran tersebut. Hal itu tentu asangat sulit terjadi jika dilakukan secara ceramah atau metode lainnya.

Pembelajaran berbasis permainan termasuk pembelajaran yang mengakomodasi semua teori belajar yang ada. Pembelajaran dengan permainan dapat digunakan secara umum, baik untuk teori behaviorisme, kognitivisme, maupun psikologi sosial. Karena peserta didik merasa senang berpartisipasi aktif dalam permainan tersebut. Dengan demikian, penggunaan pembelajaran berbasis permainan di kelas dapat diertanggungjawabkan secara teoritis. Penerapan pembelajaran dengan memasukkan permainan, apabila dikelola dengan baik, akan menghasilkan hal-hal positif dalam belajar. Permainan belajar, jika dimanfaatkan secara bijak dapat menyinkirkan keseriusan yang terhambat, menghilangkan stress dalam lingkungan belajar, mengajak orang terlibat penuh dan meningkatkan proses belajar. Agar pembelajaran berbasis permainan memiliki nilai tambah, maka harus memenuhi beberapa syarat, yaitu :

- a. Terkait langsung dengan dunia peserta didik,
- b. Mengajari peserta didik cara berfikir, mengakses informasi, bereaksi, memahami, berkembang, dan menciptakan nilai dunia nyata bagi diri mereka sendiri dan organisasi mereka secara terus-menerus,
- c. Sangat menyenangkan, namun tidak sampai membuat peserta didik tampak dangkal,
- d. Membebaskan peserta didik untuk bekerja sama,
- e. Menantang, namun tidak sampai membuat peserta didik kecewa dan kehilangan akal,

- f. Menyediakan cukup waktu untuk merenung, memberikan umpan balik, berdialog dan berintegrasi.

Pembelajaran berbasis permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu ;

- a. Menyediakan aktivitas pembelajaran yang atraktif, karena dalam permainan peserta didik merasa senang dan cenderung aktif,
- b. Bersifat menghibur, artinya pembelajaran tidak dilakukan seperti biasanya sehingga peserta didik lebih tertarik melakukannya dan
- c. Menciptakan suasana yang menyenangkan dan rilek sehingga dapat membantu peserta didik mencapai tujuan yang ditetapkan.

Permainan yang tepat pada waktu yang tepat dan orang yang tepat dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik, memberikan tujuan berguna yang dapat menguatkan pembelajaran, bahkan dapat menjadi semacam tujuan dan ukuran bagi peserta didik. Namun, jika pembelajaran berbasis permainan tidak didesain dan dikelola dengan baik akan muncul beberapa kelemahan, yaitu :

- a. Adanya kompetisi dapat berdampak kontra produktif bagi peserta didik yang tidak suka berkompetisi atau peserta didik yang lemah dalam penguasaan materi atau keterampilan yang dilatihkan,
- b. Peserta didik dapat terjebak hanya pada kesenangan bermain dan melupakan tujuan belajarnya,
- c. Peserta didik hanya menghabiskan waktu untuk jalannya permainan, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai seluruhnya.

Permainan dalam belajar bukanlah tujuan, melainkan sebagai sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran. Terkadang permainan bisa menarik, cerdas, menyenangkan, dan sangat memikat, namun tidak memberi hasil penting pada pembelajaran. Jika demikian, itu hanya membuang waktu dan harus ditinggalkan. Aturannya yang sederhana berbunyi seperti ini : jika permainan menghasilkan peningkatan dalam pembelajaran, gunakan! jika tidak, tinggalkan!

Agar pembelajaran berbasis permainan yang dilakukan guru dapat mencapai tujuan yang diinginkan maka perlu diperhatikan rambu-rambu berikut :

- a. Permainan apaun yang dilakukan harus menjadi cara/pendekatan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Setiap permainan harus diberi peraturan yang jelas dan tegas untuk dipenuhi semua pihak.
- c. Dalam permainan beregu, harus diupayakan pembagian kelompok secara seimbang.
- d. Permainan sebaiknya melibatkan peserta didik sebanyak mungkin (peserta didik yang menjadi penonton perlu diberi tugas tertentu, misalnya mengatur waktu, menjumlah nilai dan lainnya)
- e. Permainan harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik.
- f. Guru sedapat mungkin bertindak sebagai pengelola permainan yang dapat menumbuhkan motivasi bermain bagi peserta didik (riang, lincah namun tegas dan tidak memihak)
- g. Sebaiknya permainan dihentikan ketika peserta didik masih tenggelam dalam keasyikan.

Saat ini penggunaan permainan dalam proses pembelajaran bahasa dan sastra sangat penting karena anak muda saat ini sangat sulit untuk diajak memahami teori-teori apabila disampaikan dengan monoton dan tidak menarik. Seperti ceramah saja dan pemberian tugas tanpa ada hal yang menggairahkan atau membuat penasaran di hati para siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

Pembelajaran dengan permainan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar Bahasa dan Sastra Indonesia akan bertambah. Model permainan dapat membuat siswa lebih mudah mengingat serta memahami materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran tersebut. Model permainan jika berhasil diterapkan dengan baik dapat merubah paradigma siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia terasa membosankan, monoton, dan sulit dipahami menjadi lebih menarik, luwes, mengasyikkan, dan mudah dimengerti serta Bahasa Indonesia dapat kembali ke hakikat awalnya yaitu sebagai alat pemersatu bangsa yang dicintai dan dihargai oleh bangsa Indonesia.

Hakikat Permainan Bahasa

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunia, dari apa yang tidak dikenali sampai apa yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukan. Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak seperti halnya kebutuhan terhadap makanan bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhannya (Padmonodewo: 2002). Cohen (1993) juga menganggap bahwa bermain merupakan pengalaman belajar. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari.

Berkaitan dengan permainan Pellegrini dan Saracho, 1991 (dalam Wood, 1996:3) permainan memiliki sifat sebagai berikut:

- a. Permainan dimotivasi secara personal, karena memberi rasa kepuasan.
- b. Pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) ketimbang pada tujuannya.
- c. Aktivitas permainan dapat bersifat nonliteral.
- d. Permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya.
- e. Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya.

Menurut Framberg (dalam Berky, 1995) permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian misalnya bagaimana jika, atau apakah jika yang penuh makna. Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan. Menurut Hidayat (1980:5) permainan memiliki ciri-ciri sebagai berikut;

- a. Adanya seperangkat pengetahuan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh para pemain,
- b. Adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan.

Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa

(menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan melatih keterampilan bahasa tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan bahasa.

Sebuah permainan disebut permainan bahasa, apabila suatu aktivitas mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Anak-anak pada usia 6 – 8 tahun masih memerlukan dunia permainan untuk membantu menumbuhkan pemahaman terhadap diri mereka. Aktivitas permainan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Menurut Dewey (dalam Polito, 1994) bahwa interaksi antara permainan dengan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak.

Pengertian Model Permainan Bahasa

Model pembelajaran bahasa mempunyai lima macam karakteristik utama, yaitu suara, gerak, gambar, garis, dan tulisan. Model permainan bahasa termasuk dalam kategori media yang terdiri atas paduan suara dan gerak. Sesuai dengan klasifikasi tersebut, permainan bahasa merupakan kelompok media pembelajaran bahasa yang hanya sesuai untuk dilaksanakan untuk kelas kecil. Media ini merupakan media yang hampir-hampir tidak memerlukan hardware, akan tetapi memerlukan aktivitas yang harus dilakukan oleh siswa.

Dengan jalan bermain itu, dapat diperoleh suatu kegembiraan atau kepuasan. Dibalik kegembiraan atau kepuasan, sebenarnya siswa memperoleh sejumlah keterampilan.

Setiap permainan, terdapat suatu tantangan yang harus dihadapi. Tantangan itu kadang kadang berupa masalah yang harus dipecahkan, kadang-kadang berupa rintangan yang harus diatasi, kadang-kadang pula berupa kompetisi yang harus dimenangkan. Untuk memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam bidang kebahasaan, dapat ditempuh melalui berbagai permainan. Permainan-permainan yang berfungsi untuk melatih keterampilan dalam bidang kebahasaan itulah yang dinamakan permainan bahasa. Dalam kehidupan sehari-hari, permainan semacam itu sudah sering dilakukan. Akan tetapi pada umumnya hanya merupakan kegiatan pengisi waktu luang saja. Tujuan permainan bahasa menurut Soeparno (1980: 60) yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan memperoleh keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan. Apabila ada jenis permainan namun tidak ada keterampilan kebahasaan yang dilatihkan, maka permainan tersebut bukanlah permainan bahasa.

Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih ketrampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh ketrampilan berbahasa tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan melatih ketrampilan bahasa tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan bahasa. Sebuah permainan disebut permainan bahasa, apabila suatu aktivitas mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih ketrampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca

dan menulis). Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Anak-anak pada usia 6 – 8 tahun masih memerlukan dunia permainan untuk membantu menumbuhkan pemahaman terhadap diri mereka. Aktivitas permainan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Menurut Dewey (dalam Polito, 1994) bahwa interaksi antara permainan dengan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak.

Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Permainan dapat menjadi kekuatan yang memberikan konteks pembelajaran dan perkembangan masa kanak-kanak awal. Untuk itu perlu, diperhatikan struktur dan isi kurikulum sehingga guru dapat membangun kerangka pedagogis bagi permainan. Struktur kurikulum terdiri atas: perencanaan yang mencakup penetapan sasaran dan tujuan, pengorganisasian, dengan mempertimbangkan ruang, sumber, waktu dan peran orang dewasa, pelaksanaan, yang mencakup aktivitas dan perencanaan, pembelajaran yang diinginkan, dan assesmen dan evaluasi yang meliputi alur umpan balik pada perencanaan (Wood, 1996:87). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru dapat melakukan simulasi pembelajaran dengan menggunakan kartu berseri (flash card). Kartu-kartu berseri tersebut dapat berupa kartu bergambar. Kartu huruf, kartu kata, kartu kalimat.

Dalam pembelajaran membaca permulaan guru dapat menggunakan strategi bermain dengan memanfaatkan kartu-kartu huruf. Kartu-kartu huruf tersebut digunakan sebagai

media dalam permainan menemukan kata. Siswa diajak bermain dengan menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata yang berdasarkan teka-teki atau soal-soal yang dibuat oleh guru. Titik berat latihan menyusun huruf ini adalah ke-trampilannya mengeja suatu kata (Rose and Roe, 1990). Dalam pembelajaran membaca teknis menurut Mackey (dalam Rofi'uddin, 2003:44) guru dapat menggunakan strategi permainan membaca, misalnya:

cocokkan kartu,
ucapkan kata itu,
temukan kata itu,
kontes ucapan,
temukan kalimat itu,
baca dan berbuat dan sebagainya.

Kartu-kartu kata maupun kalimat digunakan sebagai media dalam permainan kontes ucapan (mengucapkan atau melafalkan). Pelafalan kata-kata tersebut dapat diperluas dalam bentuk pelafalan kalimat bahasa Indonesia. Yang dipentingkan dalam latihan ini adalah melatih siswa mengucapkan bunyi-bunyi bahasa (vokal, konsonan, dialog, dan cluster) sesuai dengan daerah artikulasinya.

Contoh lain adalah permainan kata. Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Siswa dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan keputusan. Dalam memainkan suatu permainan, siswa dapat melihat sejumlah kata berkali-kali, namun tidak dengan cara yang membosankan. Guru perlu banyak memberikan sanjungan dan semangat. Hindari kesan bahwa siswa melakukan kegagalan. Jika permainan sukar dilakukan oleh siswa, maka guru perlu membantu agar

siswa merasa senang dan berhasil dalam belajar. Berikut adalah contoh-contoh permainan bahasa:

a. Batu Loncatan

Bahan-bahannya menggunakan karton atau kertas digunting menjadi sejumlah lingkaran. Pada lingkaran tersebut ditulis nama anggota keluarga atau teman-teman. Kertas dapat bermacam-macam warna. Cara bermainnya guru melakukan suatu perintah, misalnya “Loncat ke Ayah”. Siswa harus menemukan lingkaran yang benar dan melompat sambil menunggu perintah selanjutnya. Dapat juga diubah menjadi sebuah permainan pembentukan kalimat. Dengan memasukkan kata kerja dan bagian-bagian lain dari bahasa lisan. Siswa harus melompat ke bundaran-bundaran itu dalam urutan yang benar agar tersusun sebuah kalimat.

b. *True or false*

Pada permainan *true or false*, pengajar membagikan kartu kepada siswa yang berisi tentang berbagai macam bentuk kalimat tanya. Siswa harus menentukan apakah kalimat yang ada dalam kartu tersebut benar atau salah. Selanjutnya mereka mereka berbaris di sisi kiri dan kanan sesuai dengan jawaban yang mereka berikan (misalnya: jawaban benar di sebelah kanan, jawaban salah di sebelah kiri). Mereka pun diminta memberikan alasan mengapa mereka menjawab benar atau salah. Dalam prosesnya, siswa bisa pindah barisan, jika dia berubah pikiran. Permainan ini digunakan untuk melatih materi tentang struktur kalimat tanya.

c. *Card Short*

Card Short dapat melatih kosa kata siswa. Guru menempelkan beberapa kartu di papan yang berisi tentang beberapa istilah umum seperti manusia, alam, binatang. Siswa pun sudah mendapatkan kartu berisi kosa kata yang berhubungan dengan suara yang diperdengarkan oleh manusia, binatang, dan alam. Misalnya: mengerang, berhembus, mengembik, dan lain sebagainya. Agar tidak ribut, siswa diminta memasang kartu-kartu mereka di papan tanpa bicara.

d. *Index card match*

Index cardmatch adalah permainan untuk melatih pengetahuan tentang lawan kata (antonim). Misalnya: gelap – terang, tinggi – rendah, dan lain-lain. Cara bermain sbb: Siswa harus mencari rekannya yang memiliki kartu dengan kata yang berlawanan dengan kata pada kartu miliknya. Selanjutnya mereka harus duduk atau berdiri berdekatan. Permainan ini juga bisa dilakukan tanpa mengeluarkan suara sehingga ekspresi yang muncul akan lebih menarik, suasana kelas pun tidak terlalu ribut (karena walaupun tanpa suara, bunyi-bunyi yang dikeluarkan pun tetap saja lucu).

e. Menyusun cerita

Menyusun cerita Adalah alternatif permainan yang dilakukan untuk melatih kemampuan siswa menyusun satu paragraf yang logis. Caranya sbb, kartu-kartu ditempelkan di dinding, dan para siswa diminta menyusun kartu-kartu tersebut menjadi satu jalinan cerita yang utuh dan bermakna. Pada permainan tunjuk abjad, siswa diminta mengumpulkan sebanyak mungkin kosa kata yang berawalan abjad tertentu. Guru bisa memodifikasi permainan ini dengan menentukan

kosa kata untuk kelas kata tertentu, misalnya kata kerja dari abjad S, atau kata sifat dari abjad T, dan lain sebagainya.

f. Meloncat Bulatan Kata

Meloncat bulatan kata misalnya dapat diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas 1 semester 1 yaitu pada : KD 3.2 membaca nyaring kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi tepat. Langkah-langkah dalam permainan ini sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan bulatan-bulatan kertas karton, kira-kira sebesar piring yang sudah ditulisi kata-kata tertentu
- 2) Guru meletakkan bulatan tersebut sesuai dengan pengelompokan warna
- 3) Guru membagi siswa dalam kelompok, setiap kelompok berisi 3-4 orang
- 4) Siswa pertama berdiri di depan bulatan kata (satu warna).
- 5) Siswa melompati salah satu kata yang diinginkan
- 6) Siswa kedua melompati bulatan kata (predikat)
- 7) Siswa melompati salah satu kata yang diinginkannya
- 8) Siswa ketiga melompati bulatan kata (objek)
- 9) Siswa melompati salah satu kata yang diinginkannya
- 10) Masing-masing siswa mengambil bulatan kata yang sudah diinjak lalu bergabung pada anggota kelompoknya untuk menyusun menjadi sebuah kalimat
- 11) Setelah siswa dapat menyusun kalimat siswa diminta untuk membaca kalimat tersebut dengan suara yang nyaring

Pada permainan ini anak diharapkan dapat menyusun beberapa kata menjadi kalimat sederhana kemudian siswa dapat membaca nyaring kalimat yang telah disusunnya. Dengan menerapkan permainan melompat kata pada materi sangatlah penting untuk siswa dalam menunjang kemampuannya membaca, karena dengan permainan ini dapat membantu bahkan mempermudah siswa dalam membaca suatu kalimat dengan menyusun dari suku kata terlebih dahulu untuk menjadi kalimat yang baik dan tepat. Dengan demikian, metode ini tidak hanya membuat guru menjadi kreatif akan tetapi membuat siswa merasa tertarik dengan proses pembelajaran yang dilakukan. Guru yang kreatif adalah guru yang mampu berhasil membuat peserta didiknya dalam suatu proses pembelajaran tersebut menjadi tertarik. Model pembelajaran permainan dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa. Sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

J. Contoh-Contoh Perancangan Buku Cerita Anak

Berikut adalah contoh-contoh buku cerita anak bergambar yang dirancang dengan memperhatikan teori dan pengetahuan-pengetahuan yang telah dibahas di atas. Perancangan buku menggunakan berbagai teknik mulai yang kompleks sampai yang sederhana.



aku pandai membaca
aku bisa membaca tulisan di papan ini.



aku pandai menulis
aku bisa menulis nama lengkapku.

nama :
.....
.....
.....
.....
.....
.....

aku istimewa

**aku mempunyai sidik jari yang berbeda dari orang lain
tempelkan ibu jarimu yang telah diolesi cat!**



aku pandai berhitung

aku bisa menghitung jumlah bintang di langit.



aku manusia biasa

meskipun aku istimewa, aku juga tidak bisa melakukan beberapa hal.



meskipun begitu, ayah berpesan bahwa aku harus tetap berusaha menjadi lebih baik karena aku bisa, aku istimewa.



aku tidak tahu alat transportasi

suatu hari aku diajak ayah jalan-jalan ke kota.
aku tidak mengetahui macam-macam alat transportasi
yang aku lihat di sana.

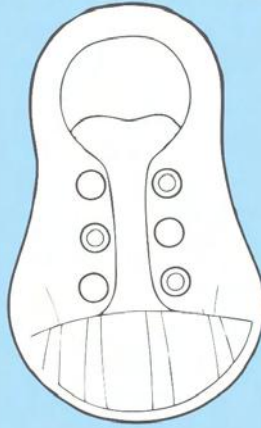


ayah mengajakku bermain putar cerdas.
ayo putar dan bukalah gambar alat transportasi itu!



aku tak bisa menali sepatu

**aku tidak bisa menali sepatu. ayah ibuku mengajari.
ayo ajak ayah ibumu untuk mengajariumu!**



kapal



**kapal itu alat transportasi laut.
kapal dikemudikan oleh nahkoda.
pelabuhan tempat berlabuh kapal.**

pesawat terbang



pesawat terbang itu alat transportasi udara.
pesawat terbang dikemudikan oleh pilot.
bandara tempat terbang dan mendarat pesawat terbang.

mobil



mobil itu alat transportasi darat.
mobil dikemudikan oleh sopir.

kereta api



kereta api berjalan di rel,
kereta api dikemudikan oleh masinis.
stasiun tempay berangkat dan berhentinya kereta api

aku senang

aku senang karena ayah mengajarkanku kelemahan d
kelebihanku. terima kasih
apakah kamu senang belajar bersamaku ?

ini ekspresiku

ini eksperimu





Sahabat Saling Memafkan

Hawry, Gugu, Memeow, Ucil dan
Teddy adalah teman bermain.
Mereka suka bermain di halaman
rumah Memeow setiap pulang
sekolah.





Suatu hari, Mameow dan Gugu
bermain bola bersama.

Mereka terlibat sangat gembira.



Bola melekat kencang dan
mengena mata kiri Memeow.



Memeow mengeluh...



Gugu panik dan segera memberi tahu
teman-temannya.



Memeow sudah mengobati matanya.

Teman-teman Memeow pun datang,
Hawry menertawakan Memeow
karena Memeow terlihat seperti
bajak laut. Ucil pun ikut tertawa.



Teddy merasa kasian melihat Memeow yang kesakitan, sedangkan teman-temannya malah mengejeknya.





Teddy menasehati teman-teman
agar tidak mengejek Memeow
karena itu perbuatan yang tidak baik.



Akhirnya,
teman-teman datang untuk
meminta maaf kepada Memeow
dan berdoa agar Memeow cepat
sembuh. Mereka pun membawa hadiah
untuk Memeow sebagai wujud kasih sayang.



JAM TANGAN KEMANA SAJA



Pada zaman dahulu terdapat sebuah kampung yang terkenal dengan keberagaman budayanya, kampung itu bernama Kampung Jago. Hingga sekarang kampung tersebut masih terkenal dengan beragam kebudayaan sebagai ciri khas dari kampung tersebut.

Berbagai macam perayaan kebudayaan sering diadakan di kampung tersebut, namun ada seorang anak yang sangat malas untuk mengikuti setiap perayaan budaya yang diadakan, anak tersebut bernama Hendi.

Hendi tidak pernah mengikuti setiap perayaan yang diadakan karena dia menganggap bahwa setiap perayaan itu membosankan dan tidak menarik sama sekali, sehingga Hendi lebih memilih untuk bermain playstation di rumah. Hampir setiap hari dia memainkan permainan tersebut.

Pada suatu hari ketika sedang ada perayaan Imlek di Kampung Jago Hendi seperti biasa sedang asyik bermain Playstation, setelah sekian lama bermain Playstation, Hendi pun merasa bosan dan memutuskan pergi keluar rumah. Lalu Hendi memilih untuk mencari Pokemon dengan menggunakan aplikasi Pokemon Go yang dia miliki di handphonenya



Karena terlalu asyik mencari pokemon, Hendi tidak melihat jalan, hasilnya dia pun terjatuh ke dalam selokan. Melihat Hendi yang terjatuh di dalam selokan, datanglah seorang anak yang berniat untuk menolong Hendi anak tersebut bernama Thomas.

"Apa kamu tidak apa-apa?" tanya anak itu sambil menarik Hendi dari dalam selokan.

"Iya tidak apa-apa kok, hanya lecet sedikit saja. Terima kasih ya sudah menolongku. Ngomong-ngomong namamu siapa?" tanya Hendi sambil mengulurkan tangannya.

"Namaku Thomas, kalau namamu siapa?" jawab Thomas sambil menyambut uluran tangan dari Hendi.

"Namaku Hendi" jawab Hendi

"Ngomong-ngomong bukannya sekarang di kampungmu baru diadakan acara Imlek ya Hen? Kenapa kamu tidak mengikuti acara itu?" tanya Thomas.

"Acara itu tidak asyik dan sangat membosankan. Lebih asyik bermain game saja di rumah atau mencari pokemon seperti sekarang." jawab Hendi.

"Oh jadi begitu. Hmm daripada kamu capek mencari pokemon bagaimana kalau kamu ikut aku ke rumahku? Akan aku tunjukkan penemuan baru ayahku."

ajak Thomas.

"Wah penemuan baru? Memang pekerjaan ayahmu apa?" tanya Hendi.

"Ayahku adalah seorang profesor. Sudah ah ceritanya, ayo kita berangkat sekarang!" ajak Thomas.



Sesampainya di rumah, Thomas pun langsung mengajak Hendi untuk menuju ke kamar Thomas. Tanpa ragu dan basa-basi lagi Thomas langsung menunjukkan penemuan baru ayahnya, benda tersebut bentuknya menyerupai jam tangan.

“Apa ini Thom? Bukannya ini hanya jam tangan biasa ya? Kalau seperti ini saja aku juga punya.” kata Hendi sambil terheran.

“Eits tunggu dulu, jam tangan yang satu ini beda dengan jam lain.” Jawab Thomas kepada Hendi.

“Yang satu ini berbeda, jam ini dapat berfungsi sebagai mesin waktu yang dapat membuat kita kembali ke masa lalu yang pernah kita alami.” jawab Thomas

“Apakah benar seperti itu?” tanya Hendi penasaran.

“Iya benar. Apa kamu ingin mencoba benda ini dan melihat masa laluku?” tanya Thomas.

“Tentu saja, ayo kita coba sekarang!” kata Hendi



Setelah berbincang-bincang, Thomas pun langsung mengatur jam tangannya untuk kembali ke bulan Februari dimana dia sedang pergi berlibur di rumah neneknya di Jakarta.

Waktu itu bertepatan dengan perayaan Imlek. Di acara tersebut Hendi dan Thomas melihat banyak penampilan yang menarik.

“Wah ternyata acara Imlek asyik juga ya, banyak hal-hal yang menarik untuk ditonton dan yang lebih penting aku bisa mendapat banyak angpao.” kata Hendi.

“Iya Hen, kamu sih terlalu banyak main game, jadi sampai tidak menyadari betapa asyiknya mengikuti perayaan Imlek.” jawab Thomas.

“Hehe... Iya memang aku terlalu banyak bermain game sehingga aku malas mengikuti acara semacam ini. Sekarang bagaimana kalau kita pergi ke pengalamanmu yang lain?” ajak Hendi.



Karena merasa kurang puas, Thomas mengajak Hendi untuk melihat pengalaman Thomas yang lain. Hingga akhirnya mereka memutuskan untuk menuju ke bulan April saat Thomas berlibur di Bali. Saat pergi ke Bali, Hendi dan Thomas mengunjungi pantai Kuta dan melihat pertunjukan Tari Kecak yang juga ramai ditonton oleh pengunjung baik yang berasal dalam negeri maupun dari luar negeri.

“Wah bagus sekali tariannya.” kata Hendi.

“Iya Hen, tari itu dinamakan tari kecak, tari ini menceritakan kisah Ramayana saat barisan kera membantu Rama melawan Rahwana.” kata Thomas.

“Oh jadi seperti itu, aku pikir laki-laki yang duduk melingkar dan berteriak cak... cak... cak... tadi itu penonton biasa ternyata mereka berperan sebagai kera ya.

Ternyata keren ya Thom Tari Kecak itu.”

Kata Hendi

“Iya Hen. Sekarang bagaimana kalau kita pergi melihat pengalamanku yang lain?” ajak Thomas.

“Oke ayo berangkat!”

jawab Hendi



Setelah selesai menonton tari kecak, mereka mengatur jam untuk kembali ke bulan Mei dan mereka datang ke Candi Borobudur yang saat itu sedang mengadakan “Pelepasan 1000 Lampion” untuk memperingati hari raya Waisak.

“Thom, sebenarnya hari raya Waisak itu apa sih?” tanya Hendi.

“Hari Raya Waisak adalah hari yang bermakna bagi umat agama Budha, karena Waisak adalah hari dimana lahirnya Budha atau Pangeran Sidharta Hen” jawab Thomas

“Oh.... ternyata begitu ya Thom. Wah sangat menarik sekali acara ini. Kita dapat menerbangkan lampion secara bersama.” kata Hendi.

“Iya Hen, sangat menarik. Ngomong-ngomong aku masih ada satu liburan lagi Hen saat aku pergi ke Yogyakarta dan mengikuti perayaan Maulud Nabi.

Apa kamu mau kesana?”

tanya Thomas.

“Tentu saja Thom, lagian aku juga belum merasa capek.”

Jawab Hendi.

“Baiklah kalau begitu, ayo berangkat!”



Setelah mengunjungi beberapa tempat dan melihat berbagai macam perayaan, Hendi dan Thomas pergi untuk melihat pengalaman terakhir yang dimiliki Thomas yaitu saat mengikuti perayaan Maulud Nabi di Alun-Alun Yogyakarta.

Disana mereka melihat berbagai macam gunung yang terdiri dari beraneka macam sayuran, buah-buahan serta hasil panen lainnya.

“Itu apa sih Thom?” tanya Hendi karna penasaran.

“Itu namanya gunung Hen, gunung ini dibuat oleh petani sebagai wujud rasa syukur mereka kepada Tuhan Yang Maha Kuasa akan hasil panen yang berlimpah” jawab Thomas.

“Bagus sekali ya Thom.” kata Hendi.



Ternyata banyak sekali perayaan-perayaan yang ada di Indonesia dan semuanya punya keistimewaan masing-masing” kata Hendi.

“ Iya Hen, itulah sebabnya aku bangga tinggal di Indonesia karena Indonesia punya banyak sekali warisan dan kebudayaan yang beragam. Selain itu aku juga senang Hen walaupun Indonesia memiliki banyak kebudayaan yang berbeda-beda tetapi masyarakatnya dapat saling menghormati dan menghargai perbedaan yang ada” jawab Thomas.

“ Iya Thom aku juga merasa begitu, aku sangat menyesal Thom karena dulu aku malas untuk mengikuti perayaan-perayaan yang ada” kata Hendi.

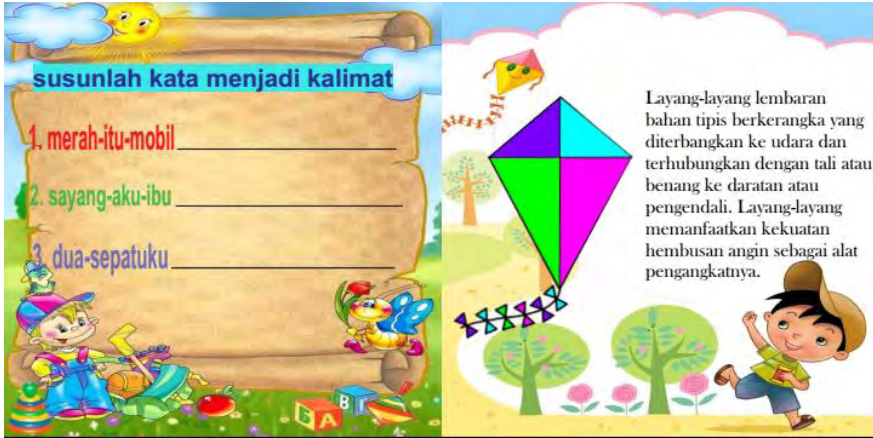
“ Kalau begitu mulai sekarang kamu harus berjanji untuk tidak bermalas-malasan lagi Hen” kata Thomas.













Akulah Pelajar Pemberani

Buku Belajar Membaca dan Menulis tingkat SD



Merancang Buku Cerita Bergambar
Sebagai Media Membaca Anak Yang Berkarakter

1

Hari ini adalah hari pertamaku bersekolah, ketika dikelas ibu guru memanggil namaku.

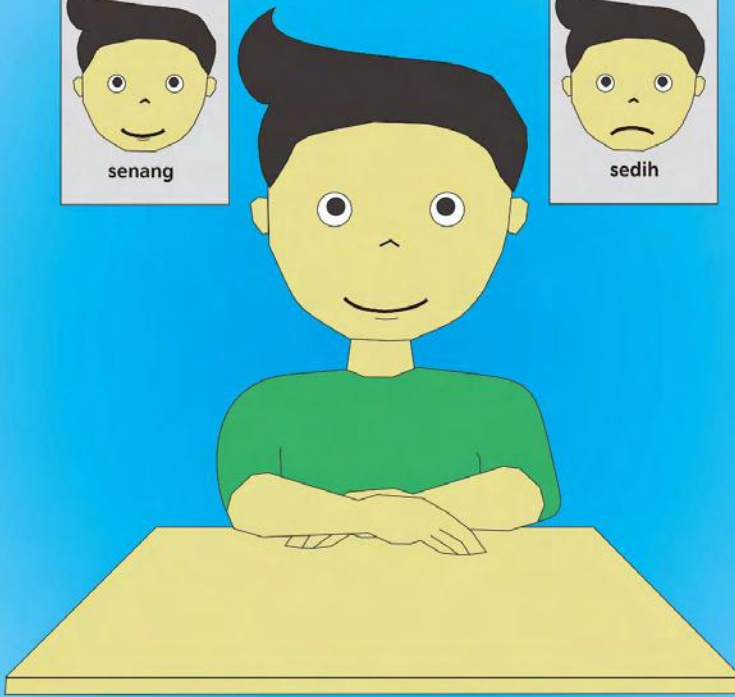


namaku :

***ketika namaku dipanggil aku mengangkat tanganku dan dengan lantang menyebutkan namaku**

2

aku merasakan perasaan ,
setelah namaku dipanggil ibu guru



*gambarlah perasaanmu,
dengan memilih mengikuti
gambar senang atau sedih

3

**Di kelas, aku melihat ada . . .
jendela di dinding sebelahku.**

***tuliskan angka pada titik - titik sesuai
dengan jumlah jendela yang kamu lihat**



4

aku melihat banyak sekali benda di kelas, bantu aku mencari tau nama benda - benda tersebut.

*tarik garis dari titik ke titik sesuai dengan gambar dan namanya



·

· meja



·

· pensil



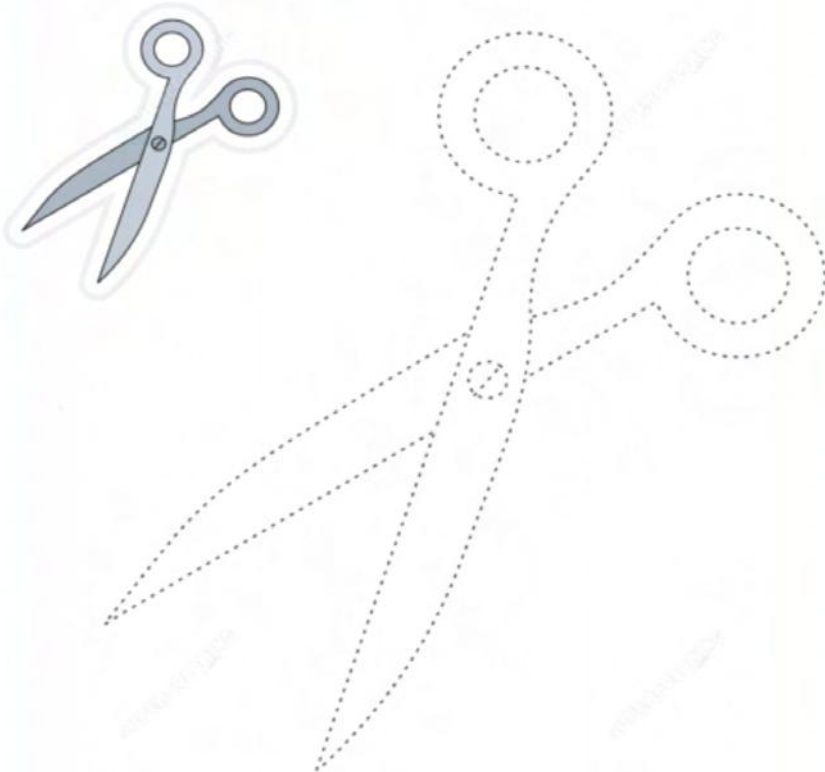
·

· kursi



**gambar apa ini ?, bantu aku
mencari taunya.**

***tariklah garis dari titik ke titik
hingga membentuk gambar**



7

**bantu aku mencocokkan warna
benda dibawah ini.**

***tarik garis dari titik ke titik
sesuai gambar dan warnanya**



•

• **merah**



•

• **cokelat**



•

• **biru**



•

• **hitam**

8

setelah pulang
sekolah, aku
berpamitan
dengan ibu guru

*ucapkan terima
kasih, lalu
lengkapi kata
dibawah ini "
t_r_i_a_as_h "





di jalan aku melihat ada yang sedang bermain sepeda, namun mereka berkendara dengan tidak baik, akhirnya terjadi suatu kecelakaan

" apa yang harus kulakukan " ?

- a. menolong
- b. memarahi
- c. pergi begitu saja

*lingkari jawaban yang kamu rasa benar

10

**sesampainya dirumah,
orangtuaku menyambutku.**

**·katakanlah " aku bahagia bersama
orang tuaku "**





Tebalkan kata-kata dan lengkapi kalimat di bawah ini

balon
biru



[balloon]

Sinta mempunyai

Balon itu berwarna.....

4

Jawablah teka-teki di bawah ini, lalu isi titik-titiknya

Aku digunakan untuk
mendengar.
Apakah aku?

TELINGA
[ear]

.....

13

Jawablah teka-teki di bawah ini, lalu isi titik-titiknya

Aku digunakan untuk
meraba.
Apakah aku?

TANGAN
[hand]

.....

12

Tebalkan kata-kata dan lengkapi kalimat di bawah ini

apel
merah



[apple]

Raka sedang makan

Apel itu berwarna

5

Tebalkan kata-kata dan lengkapi kalimat di bawah ini

anggur
ungu



[grape]

Rani sedang makan
Anggur ini berwarna

6

Jawablah teka-teki di bawah ini, lalu isi titik-titiknya

Aku digunakan untuk
melihat.
Apakah aku?

MATA
[eye]

.....

11

Jawablah teka-teki di bawah ini, lalu isi titik-titiknya

Aku digunakan untuk
mencium bau.
Apakah aku?

HIDUNG
[nose]

.....

10

Tebalkan kata-kata dan lengkapi kalimat di bawah ini

cabai
merah



[chilli]

Tika sedang membeli
Cabai itu berwarna

7

Tebalkan kata-kata dan lengkapi kalimat di bawah ini

pisang
kuning



[banana]

Vita memakan

Pisang itu berwarna.....

8

Jawablah teka-teki di bawah ini, lalu isi titik-titiknya

Aku digunakan untuk
merasakan makanan.
Apakah aku?

LIDAH
[tongue]

9